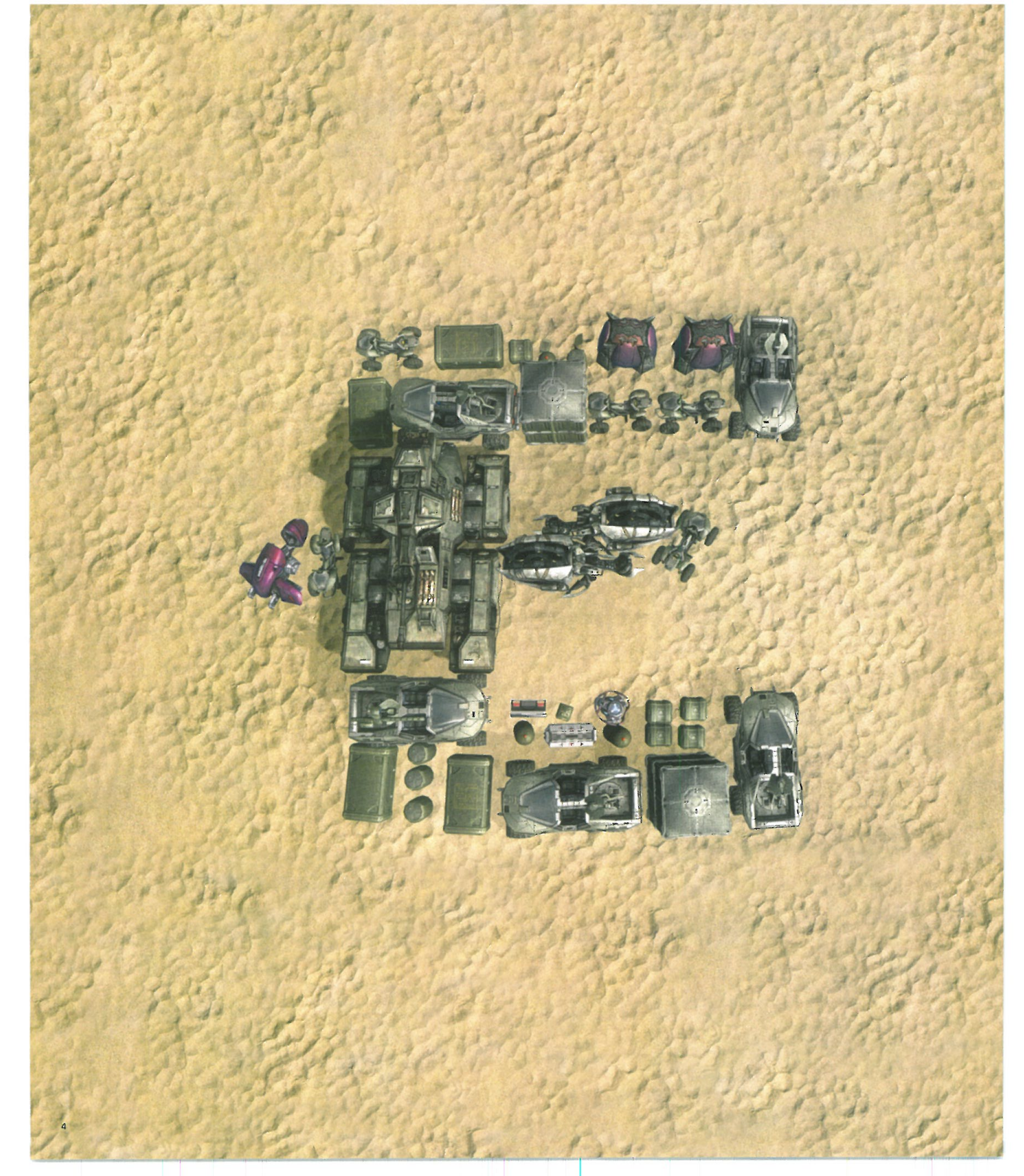


VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº31
EDGE®
KILLZONE 2
NINTENDO
¿SE ALEJA DEL JUGADOR HARDCORE?
OPERATION FLASHPOINT
RESISTANCE 2
FARCRY 2
ANIMAL CROSSING
EL JUEGO MÁS DESEADO PARA WII
Wii Music
BROTHERS IN ARMS
LittleBIGPlanet™
GEARS OF WAR
PES 2009 PRO EVOLUTION SOCCER
WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING
ESPECIAL JUEGOS
30 NOVEDADES PUESTAS A PRUEBA
COMENZANDO CON LITTLEBIGPLANET
BANJO KAZOOIE
PROBAMOS LO ÚLTIMO DE RARE PARA 360
Saints Row 2
SILENT HILL HOMECOMING
wipEout HD
MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES
F-ZERO
MANUAL DE USO
NADIE SE LOS LEE, PERO TODOS LOS QUIEREN
Ace Attorney Trials and Tribulations
MOTORSTORM PACIFIC RIFT
MEGAMAN 9
ESPAÑA 3,90€
GLOBUS
8 413042 500971 00031
PORTUGAL 4€ ALEMANIA 9,30€
AUSTRIA 8€ BÉLGICA 6,90€
SUIZA 12,90FR





Cada vez se hacen más juegos tipo *Little Big Planet.* Además se hacen más potentes, complejos y completos, y esto es consecuencia de dos situaciones clave. Por un lado, este tipo de juegos se vende, se desea y se espera su lanzamiento por parte de jugadores de todo tipo y de todo el mundo. Por otro lado, la tecnología de las nuevas consolas, la popularización de la conexión a internet en los hogares de nuestro país, y en los de todo el mundo, hacen de este tipo de juegos los más demandados del momento por el público y en el que están centradas muchas compañías. No en vano tenemos en este número de EDGE un completo reportaje sobre la tendencia actual de Nintendo a dejar "colgados" a los usuarios más hardcore de su consola para dedicarse a los nuevos fans de Nintendo en plan light. En todo caso, el reportaje es muy interesante para los que nos gustan los videojuegos. Desde EDGE constatamos continuamente que el esfuerzo dado a este tipo de juegos es brutal y que lógicamente resta dedicación por parte de los estudios a cosas más "serias", pero no hay que olvidar que los jugadores casuals de hoy son los harcore del mañana, y no hay mal que por bien no venga...

Por otro lado, espero que ya estéis notando el vuelco que le hemos dado al contenido de los previews –lo más– y reviews –nuevo– para estar más al día que nunca en la información de lo que vendrá y en los juegos que analizamos, adelantándonos en muchos casos a la versión inglesa de EDGE. Creemos que merece la pena el esfuerzo si conseguimos que con EDGE encuentres todos los meses las opiniones y reportajes más impactactes de las revistas especializadas en videojuegos, pero también que estés informado a la última.

AITOR URRACA, DIRECTOR.



Cuando el rendimiento se une a la portabilidad

¡NOVEDAD! SISTEMA MUSICAL DIGITAL BOSE® SoundDock® PORTABLE



SoundDock Portatil
(iPod no incluido)



Descubra el nuevo sistema musical digital Bose® SoundDock® Portable.
Incorpora numerosas innovaciones de Bose, proporcionando un rendimiento que los sistemas convencionales alimentados por batería no pueden igualar. Tan sólo colocando el iPod® en la base, oirá un sonido rico y detallado realmente sorprendente para un sistema tan pequeño. Su batería recargable de iones proporciona un mayor tiempo de reproducción que las baterías convencionales y permite disfrutar fácilmente de una inigualable calidad de sonido prácticamente en cualquier lugar, incluso en el exterior. Sólo tendrá que desenchufar el sistema y olvidarse del cable de alimentación. Incluso cargará el iPod® mientras esté reproduciendo música.
Un mando a distancia le permitirá controlar el sistema y las funciones básicas del iPod®, así como navegar por las listas de reproducción. Coloque el iPod® en la base y escuche lo que pasa cuando el rendimiento se une a la portabilidad.







SoundDock | Companion 5 | Companion 3 | Companion 2 | Bose OE | Bose AE | Bose IE

Sistema SoundDock® | Sistemas de altavoces multimedia BOSE® | Auriculares Bose®

Descubra la diferencia que marca la tecnología BOSE®

www.bose-es.com

iPod es una marca registrada de Apple Computer, inc.

EDGE

Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactores: **Miriam Llano**
mllano@globuscom.es
Alejandro Pascual
apascual@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Luis García Navarro, Ramón Méndez, Carlos González, Mario Fernández, Sara Borondo, Omar Álvarez y David Ortiz**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Julia Muñoz**
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
tchdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Montse Busqué
mbusque@globuscom.es

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
www.globuscom.es
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 3/09 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO

NÚMERO 31

Este mes











Todos los meses



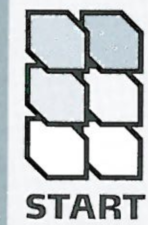
SUMARIO

CONTINUACIÓN

Lo más

Nuevo





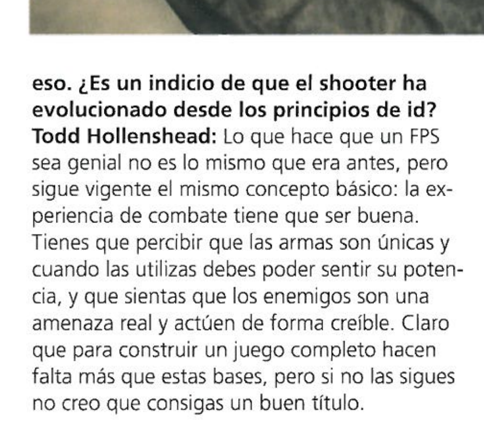
START







ENTREVISTA



Sin armarios de monstruos

Hablamos con el equipo de id, que trabaja en su primer título después de *Quake*

Aunque los tráiler nos han dejado con una sensación de velocidad, cañones polvorientos y mutantes, id ha sido parco en los detalles de su próximo título, *Rage*. El director del estudio, **Todd Hollenshead** y el director creativo **Tim Willits** han apuntado algunos detalles: sus escenarios postapocalípticos son más grandes que en anteriores juegos de id y su jugabilidad tiene más libertad, por no hablar de la conducción. Ambos hablan de si continúa la acción típica de id:

Tienen nueva franquicia, con un mundo más grande, lo de la conducción y todo eso. ¿Es un indicio de que el shooter ha evolucionado desde los principios de id?

Todd Hollenshead: Lo que hace que un FPS sea genial no es lo mismo que era antes, pero sigue vigente el mismo concepto básico: la experiencia de combate tiene que ser buena. Tienes que percibir que las armas son únicas y cuando las utilizas debes poder sentir su potencia, y que sientas que los enemigos son una amenaza real y actúen de forma creíble. Claro que para construir un juego completo hacen falta más que estas bases, pero si no las sigues no creo que consigas un buen título.

Las críticas que os hicieron sobre el uso que se hacía en *Doom 3* de las viejas técnicas como los armarios con monstruos (expresión que se usa cuando surgen los monstruos de repente), ¿os hicieron buscar nuevas mecánicas?

Tim Willits: Después de *Doom* empezamos una nueva IP que era un shooter clásico de horror, pero la tecnología de John Carmack nos permitió la flexibilidad y la capacidad para hacer mucho más. Con la tecnología de megatexturas podíamos construir esos inmensos cañones y acantilados. La potencia del idTech 5 nos permitió llegar a trabajar en *Rage*. Queríamos ir hacia un género nuevo; ya teníamos *Wolfenstein*, *Doom* y *Quake* queríamos que siguieran siendo juegos diferentes. Una de las cosas mejores que tiene la tecnología idTech 5 es que puedes utilizar los mismos recursos y equipo de desarrollo para trabajar en PC, 360, PS3 e incluso MAC y todo lo hacemos nosotros. En el pasado, nuestro estudio trabajaba en la versión de PC y buscábamos un desarrollador externo para las versiones de consola.

La última versión del idTech no pudo competir con los motores de otras empresas, ¿a qué crees que se debe?

TH: Para serte sincero, probablemente se deba a un par de razones. La primera es que estaba muy centrado en el PC en un momento en que la demanda de motores atravesaba la transición entre la bi-plataforma a la multi-plataforma. También está el hecho de que ya había salido la versión para Xbox, pero no para 360 y que cuando salió no fue tan buena como debería haber sido. Además, no hubo versión para PS3 hasta mucho después. Es el ritmo del mercado. Pero lo cierto es que el motor se programó para hacer *Doom 3,* no para ser licenciado. Y hay otras cuestiones, como que es una tecnología con la que es difícil trabajar; tienes que ser un diseñador de niveles muy hábil respecto a la iluminación de los objetos. Y el proceso era muy diferente de trabajar con idTech 5 a hacerlo con otras tecnologías de la competencia o las de *Quake III*. Era menos accesible. Nos llevó mucho tiempo aprender a hacerlo bien, aunque era muy impactante cuando aprendías a usarla.

¿Cómo se ve a sí misma id ahora? ¿Es un licenciatario de IPs y motores, o sobre todo es un desarrollador de videojuegos?

TH: Rotundamente, un desarrollador.

"Lo que manda en la industria del videojuego es la innovación, no sólo en el diseño de juegos, sino la innovación tecnológica en hardware y software"



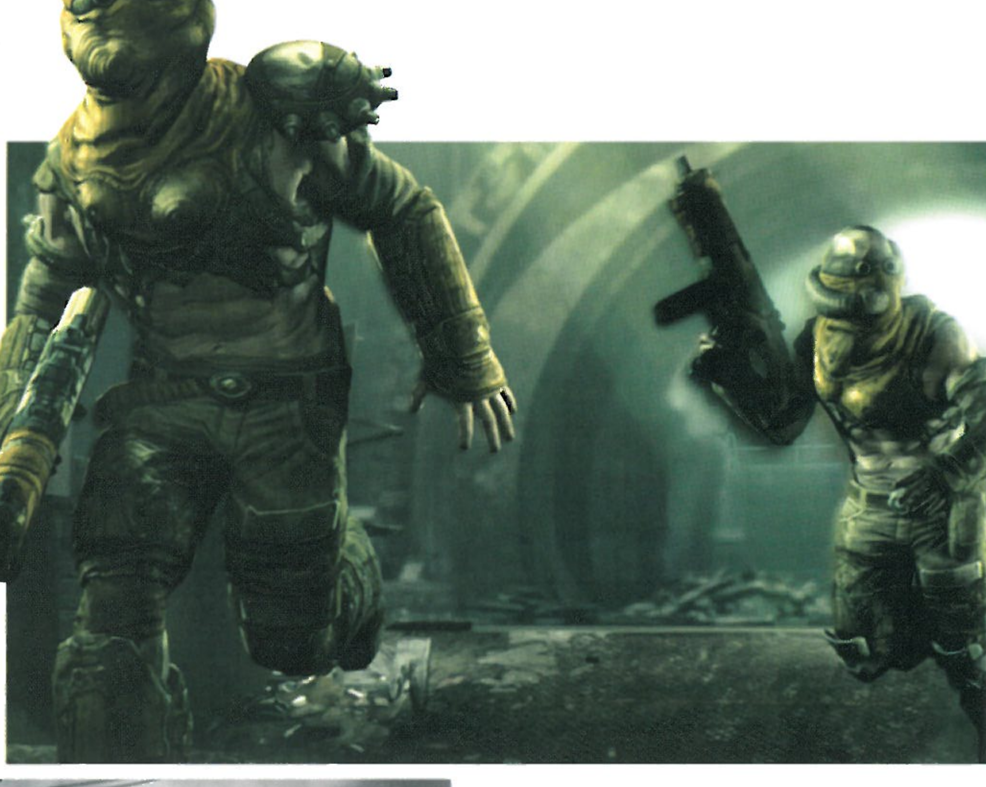


Hollenshead (a la izquierda) rechaza la preocupación de John Carmack sobre la 360: "Todo eso se resolverá". Willit coincide: "Es que era tarde y no tenía su Coca Cola Zero".









Pero muchas de sus IPs se están desarrollando de forma externa actualmente...
TH: Sí, bueno, estamos en una especie de transición. Ahora se produce la dirección contraria. No hacemos notas de prensa sobres estas cosas porque consideramos que a nuestros seguidores no les interesa la estrategia de nuestra empresa. No tratamos de inflar el precio de nuestros productos ni nada. Pero tenemos un equipo que está trabajando en *Rage*, id ya está desarrollando el próximo juego de *Doom* y también está en desarrollo propio *Quake Live*. Raven está haciendo *Wolfenstein*, pero la experiencia nos dice que logramos controlar mejor las cuestiones problemáticas relacionadas con la calidad de los juegos si los tenemos bajo nuestro techo y nuestro control.
TW: La empresa sigue siendo muy pequeña. Tenemos 60 personas ahora, lo que es mucho para nosotros. Pero durante el desarrollo de *Doom 3* la empresa tenía 26 o 27. Así que intentamos mantenerla pequeño. No tenemos un departamento de licencias porque intentamos centrarnos en construir juegos.

¿Cómo ve al PC como plataforma?
TH: El mercado de PC tiene sus propios desafíos como plataforma básica o exclusiva. Las consolas se han llevado cosas que eran propias del PC: el juego online y las comunidades, cosas como ésas, y han invadido su espacio. Pero si das un paso atrás y miras a *Los Sims* o a *World of Warcraft*, esos son los grandes títulos de PC que venden millones de unidades.

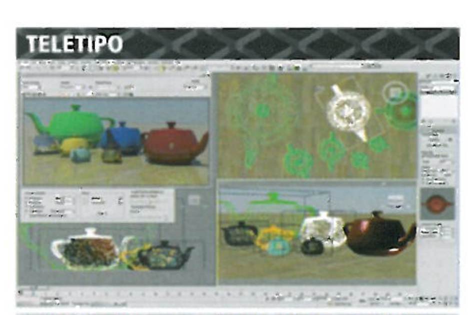


Id espera que los vehículos parezcan una extensión de tu personaje en primera persona. Willits dice: "Queremos que la sensación de conducir y luchar sea lo más intuitivo para los seguidores de los juegos en primera persona.

Pero, ¿se ha estancado el juego de PC?
TH: En absoluto. Si le hubieras dicho a alguien hace diez años la potencia que tenemos hoy habría pensado que le hablabas del infinito, pero no es así. Usaremos toda la potencia que podamos y los juegos serán mejores. Lo que manda en la industria del videojuego es la innovación, no sólo en el diseño de juegos sino la innovación tecnológica en hardware y software.

Los dos juegos que mencionó sirven en muchos PCs. ¿Cree que hay mucha gente jugando en un PC de gama alta?
TH: Espero que sí. Es probable que Rage logre una mayor penetración relativa que los juegos que hemos hecho antes. Si tuviera bajas especificaciones no se llamaría *Rage*.

TELETIPO



Autodesk presenta Maya 2009 y 3ds Max

El software de efectos visuales y animación 3D Autodesk Maya 2009, del que se estima un uso del 85% en el desarrollo de videojuegos, ha sido presentado en Madrid conmemorando el 10° aniversario de las aplicaciones y respondiendo así a los nuevos problemas que afrontan creadores de cine y video, desarrolladores de juegos y artistas gráficos, entre otros. Además, también se presentó el nuevo 3ds Max 2009, que ofrecerá una solución completa de modelado, animación y efectos visuales. La herramienta todoterreno favorita para los desarrolladores de videojuegos. *www.autodesk.es*


GAME CRITICS AWARD
08 WINNER
© 2008, Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados. Epic, Epic Games, el logotipo de Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix y el logotipo de Crimson Omen son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Epic Games, Inc. en Estados Unidos de América y/u otros países. © 2008 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de compañías Microsoft.
EPIC GAMES
Microsoft game studios



HARDWARE

Tele en la PS3

La convergencia de medios en PS3 continúa con PlayTV. Falta ver si así se convertirá en el aparato que regirá en tu comedor

Aunque no se sabe aún cuándo llegará a España, con el lanzamiento de PlayTV, Sony pretende dar un paso más hacia su meta de convertir la PS3 en el centro del entretenimiento en tu salón. El receptor digital de TV con doble sintonizador otorga a la PS3 la posibilidad de grabar un programa con calidad digital mientras estás viendo otro, y permite pausar y "rebobinar" la televisión en directo.

Se trata de una opción de la que mucha gente ya dispone en su casa, sobre todo teniendo en cuenta la televisión digital y los cada vez más extendidos PVR (aparatos grabadores de televisión digital). Y, puesto que casi todo el que posee una PS3 tiene una televisión full HD, que suelen tener incorporado el sintonizador digital, pocos buscarán en PlayTV una alternativa. En Reino Unido PlayTV cuesta 70£ (unos 105 euros), un precio que parece caro para un sintonizador digital, pero es barato para ser un PVR, e incluye una interfaz visualmente agradable y que responde. También resulta ser más sensible a las señales débiles que los receptores integrados en la tele con la que lo probamos.

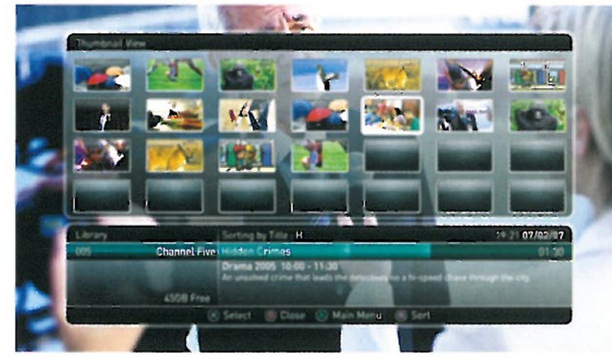
No ofrece la experiencia instantánea de acceso de cualquier televisión. Desde que enciendes la consola hasta que empiezas a ver algo pasan unos 30 segundos

PlayTV aparece como una aplicación aparte en una ubicación especial del XMB llamada TV, entre Juego y Vídeo, y puedes grabar mientras estás jugando (no si es un juego de PS2) o viendo un DVD o Blu-ray. PlayTV avisa de que la calidad tanto de la grabación como del vídeo o juego que estés viendo puede resentirse, pero comprobamos que tanto los 60 frames constantes de *Burnout Paradise* como la grabación permanecían inalterados. Puedes programar la grabación utilizando la guía de programación electrónica; el hardware de la PS3 empezará a hacer la grabación antes de volver al standby.

Por tanto, PlayTV puede hacer lo mismo que todos los grabadores de vídeo digital normales, y lo hace bien. Pero no parece probable que muchos propietarios de una PS3 lo utilicen como su principal plataforma para ver televisión (o, claro, consigan convencer al resto de la familia de sus encantos). De forma crucial, no te ofrece la experiencia instantánea de acceso que esperas de cualquier televisión normal: desde que enciendes la consola hasta que empiezas a ver algo pasan unos 30 segundos y debes apretar varios botones. A la caja sintonizadora le falta un conector de antena, lo que supone que cada vez que quieras usarlo tendrás que desconectar el de la televisión (o usar un distribuidor), a lo que se añade el antiestético hecho de que hay que conectar el cable USB en el frontal de la consola.

Pese a su brillo visual, la interfaz tiene puntos molestos: para elegir un programa debes apretar el botón dos veces y, cuando navegas por él, el programa destacado siempre está en la parte superior o la inferior de los canales que se muestran, con lo que no puedes ver qué hay a continuación. Está claro que estas cuestiones pueden solucionarse con una actualización del firmware, pero es más importante el hecho de que Play TV no sigue el modelo de control que Sony ha implementado en el resto de posibilidades de PS3. El botón de triángulo, que normalmente activa las opciones contextuales, ahora te lleva al menú principal. Para activar el vídeo dentro de PlayTV usas una interfaz algo diferente. Y es frustrante tener que cargar PlayTV para acceder a ellos. ¿No pueden aparecer en una lista en el canal PlayTV del XMB?

El resultado es una aplicación que no logra integrarse en la experiencia de PS3, aunque esté ubicada en el XMB. Es un factor que podría suponer que PlayTV terminará siendo una herramienta más de esa navaja suiza que es PS3 más que lograr que la consola tenga un lugar predominante junto a tu televisión.



La interfaz tiene un aspecto translúcido que deja ver la tele. En Reino Unido empezó a funcionar en septiembre y en España aún no tiene fecha, pero llegará. No lo disfrutarán en EE.UU., ya que allí es diferente el estándar de televisión.

El paquete PlayTV consiste en una cajita de plástico (en la imagen superior) con los dos sintonizadores, el cable USB que lo conecta a la PS3, el disco con el software de instalación y un vídeo demo.



Mezcla de medios

¿Qué puedes hacer con las grabaciones de PlayTV?

Hace poco que Sony negó que PlayTV crease ficheros que podrían copiarse del disco duro, pero con el software que hemos utilizado se puede hacer fácilmente. Primero debes moverlos de la aplicación PlayTV al XMB, donde puedes verlos o copiarlos a otro dispositivo de almacenamiento. Aunque se guardan en un formato propio de Sony, el M2TS, que no ha mostrado limitaciones de tiempo o copia, pudimos verlos en el PC con el reproductor VLC.



Útil para las familias con una televisión, se puede utilizar la PSP para activar la televisión y la grabación.


12+
www.pegi.info
ATLUS
WWW.ATLUS.COM
TRAUMA CENTER
NEW BLOOD
URGENCIAS. OPERACIONES. TENSIÓN.
Participa en la vorágine hospitalaria de Trauma Center, asiste al descubrimiento de una nueva y mortal enfermedad llamada Stigma y ponte en la piel de los doctores Markus Vaughn y Valerie Blaylock. Te verás atrapado en una red de intrigas con letales consecuencias y tu habilidad con el mando de Wii determinará el destino de cada paciente. Recurre a la ayuda de un amigo para enfrentarte en equipo a las operaciones más duras. El tiempo se agota y muchas vidas dependen de ti.
Wii
Nintendo
© 2005 - 2008 ATLUS. PUBLISHED BY NINTENDO. TRAUMA CENTER IS A TRADEMARK OF ATLUS USA. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
www.wii.com



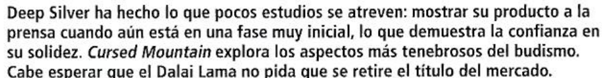
ENTREVISTA

Deep Silver da pasos al frente

Martin Filipp cuenta cómo innovar en los negocios y en el género del survival horror







Deep Silver ha hecho lo que pocos estudios se atreven: mostrar su producto a la prensa cuando aún está en una fase muy inicial, lo que demuestra la confianza en su solidez. *Cursed Mountain* explora los aspectos más tenebrosos del budismo. Cabe esperar que el Dalai Lama no pida que se retire el título del mercado.

El antiguo equipo de Rockstar Viena, ahora con Koch Media, ha establecido un modelo de negocio en el que el estudio se compone de un pequeño equipo creador que distribuye el trabajo en otros estudios. Además, **Deep Silver** está desarrollando un survival horror en el Himalaya para Wii que trata sobre el limbo y la mitología budista, en el que en lugar de matar liberarás almas mientras escalas la montaña. **Martin Filipp**, desarrollador y RRPP de Deep Silver Viena, responde sobre cómo manejarse en ambos frentes:

¿Qué fue primero, el concepto del juego o la idea de llevarlo a Wii?
El concepto. Queríamos hacer algo sobre Katmandú, Tíbet, Himalaya, cosas clásicas... y lo combinamos con el alpinismo. Durante la investigación descubrimos cosas sobre el budismo que no sabíamos (en Austria el 80 por ciento de la gente es católica romana). Nos tomamos nuestro tiempo en la preproducción porque somos un grupo pequeño y no hace falta mucho dinero para mantener el equipo mientras preparamos todo, así que podemos permitírnoslo. El juego se enriquece con la investigación porque hay una base sólida, y se basa en hechos reales; es algo que nos diferencia.



Wii tiene bastante público que no es jugador habitual. ¿Es al que intentan atraer o pretenden que sea uno de los pocos juegos hardcore que tiene Wii?
Una combinación de ambas cosas. Es cierto que hay pocos juegos para adultos, así que es genial que se añada un título así al catálogo. Por eso a Nintendo le interesan este tipo de juegos. Pero también queremos atraer a jugadores casuales que la han comprado. Mucha gente se la compró con *Wii Sports* y ni sabe que puede cambiar de juego. Una tercera cuestión es, y que no se ofenda el sector femenino, que hay muchas mujeres que han comprado Wii y tienen un novio hardcore pero no le va la plataforma. Tal vez podamos ofrecerle algo que le atraiga.

"Que no se ofenda el sector femenino. Hay muchas mujeres que han comprado Wii y tienen un novio hardcore pero no le va la plataforma. Tal vez podamos ofrecerle algo que le atraiga"

Y quizás han elegido usar mantras en vez de armas para atraer a las mujeres...
[Se ríe] Es algo que nos diferencia de otras historias. *[Cursed Mountain]* no va de zombis, ni de enfermedades en una isla o algo así. Queremos llevar el juego y la jugabilidad en una dirección totalmente diferente.

Los survival horror actuales no tienen historias profundas, ¿buscan una revolución?
Espero que sí. Lo bueno es que hay gente que empieza a pensar que sí, así que es probable que estemos yendo en la dirección correcta. He recibido muy buenas respuestas hasta ahora, especialmente por la historia, que es algo nuevo. Como estudio es importante que tengamos una buena base desde la que partir y construir la historia y la mecánica de juego.

Y han decidido ir dos pasos más allá uniendo a la innovación el modelo de negocio, en el que el estudio preproduce el juego y encarga lo necesario a estudios pequeños.
Creemos firmemente que el modelo de negocio actual de la industria no se mantendrá. Son necesarios algunos cambios. Industrias como el cine o los automóviles lo utilizan; donde es nuevo es en el videojuego. Hemos sido 110 personas y sabemos los problemas que genera. Nuestro modelo nos permite estar seguros y unir las piezas. No nos gusta subcontratar porque tiene mala fama. No les entregamos el trabajo y les decimos: "Tiene que estar en seis semanas", sino que hablamos con ellos todos los días por teléfono, e-mail, chat, skype... Seguimos lo que hacen y realizamos las correcciones pertinentes. Y damos la oportunidad de trabajar en un gran título, porque cuando trabajas en un AAA necesitas recursos y gente. El desarrollo de videojuego se ha vuelto difícil y hay muchas especialidades, y necesitas a esos especialistas. Siendo un equipo pequeño nos encargamos de la preproducción, la idea y la financiación. Puedes estar haciendo a la vez un juego pequeño para una portátil o un gran juego multiplataforma.



24 OCTUBRE 2008

WWW.MIDNIGHTCLUBLA-ELJUEGO.COM

MIDNIGHT CLUB 湾岸 L.A. REMIX

PARA PSP
(PLAYSTATION PORTABLE)







PLAYSTATION 3







Un plan revolucionario

El productor de *Reset Generation* desvela cómo los MP3 y YouTube pueden transformar el mercado de los videojuegos

Quiero ser un Peter Drucker en fumador empedernido", dijo **Scott Foe,** el productor de Nokia responsable de la nueva N-Gage durante un discurso a veces aburrido, muy irreverente pero sobre todo inteligente en el festival Interactivo de Edimburgo. En su opinión, las teorías del teórico americano, considerado el padre del modelo de negocios y dirección de empresas actual, podría conseguir que triunfase cualquier proyecto,

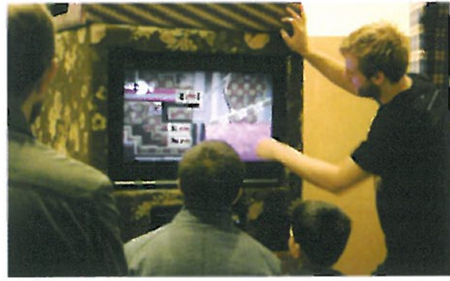
El "YouTube de los juegos" no sólo podría ofrecer juegos gratis, sino que se convertiría en un lugar para juegos como YouTube se ha convertido en sinónimo de vídeo en internet

hasta *Big Erogenous Zone Academy,* su supuesta propuesta de juego táctil para móviles.

Ya hablando en serio, Foe mostró cómo combinando la propuesta de Drucker para el diseño, el negocio y el marketing con las últimas innovaciones debidas a internet podría revolucionarse la forma en que los videojuegos se distribuyen y se consumen. Primero, propuso una serie de principios que, afirmó, podría utilizarse para crear "El YouTube de los juegos", un site que no sólo podría ofrecer juegos gratis, sino que se convertiría en un lugar para juegos en la red lo mismo que YouTube se ha convertido en un sinónimo de vídeo en internet.

Dijo que la pantalla de juego debería ser pequeña para que se pudiera incrustar en blogs. "Si dices que no puedes hacer grandes juegos en una pequeña pantalla, estás soltando una tontería", afirmó, mostrando una foto de una Game Boy Advance. Es primordial la capacidad de incrustar los juegos en otras webs para conseguir un efecto en cadena. "La gente habla de virus, yo diría más que se trata de bacterias", apuntó al hablar de toda la fuerza que tiene la técnica de YouTube de anunciarse a sí mismo en los vídeos incrustado en las webs de otra gente. Ese site debería contener todas las plataformas, no limitarse a Flash o Java, y permitir que la gente jugase inmediatamente, no que tuviera que rellenar un cuestionario.

"Algunos pueden decir: 'Si es tan fácil, ¿por qué nadie lo ha hecho aún?'–reconoció–, pero es como aquel que ve una pintura de Jackson Pollock y dice que su hija de tres años podría hacerlo mejor. Vale, la hija del tipo ese no lo ha hecho y Pollock sí, por eso está colgada".



El festival Interactivo de Edimburgo consiste en una conferencia sobre la industria y una serie de charlas públicas y demos, que incluye un portafolio de juegos que participan en el festival Dare To Be Digital.

También propuso un "MP3 de juegos", un formato universal que llamó GamePeg Comprising, un fichero que pudiese jugarse en cualquier plataforma, desde un PC a una portátil, en un intento de evitar tener que buscar y bajarse el fichero y el emulador correcto. "Eso es para jugadores hardcore. La verdadera innovación es que cada juego esté en un único fichero". El emulador viene con el fichero y el jugador no tiene que hacer nada. Admite: "Claro, la piratería se hace viral, y estaréis pensando: 'Trabajas para un distribuidor, ¡Judas!, ¿cómo dices algo así?'".

La respuesta es que piensa que utilizando los principios de Drucker puede sacar dinero. El software para que funcionase en un PC debería ser gratis y las empresas deberían centrarse en vender periféricos; la tecnología debería licenciarse al máximo. "Sony, Nintendo y Microsoft no van a tener futuro en GamePeg, al principio –dijo–, pero cada fabricante de productos electrónicos de consumo quiere diferenciar su producto". En otras palabras, los que hacen los ordenadores y reproductores de DVD querrán que GemPeg esté en sus productos de forma que, piensa Foe, el formato tendría una difusión masiva. Y, como cada juego es sólo un fichero, parte del mismo debería incluir la compra y el DRM (Gestión de Derechos Digitales en sus siglas inglesas). "Si lo haces así, Bittorrent y Kazaa se convertirán en tu Carrefour".

A la divertida y provocadora charla de Foe asistieron algunos de los principales representantes británicos del videojuego. Su interesante pero comercialmente original actitud le da renombre en el marketing de videojuegos.



Enfermedad vírica

Scott Foe habla de nigromancia y, algo peor, de marketing

Foe criticó la publicidad viral, poniendo de ejemplo un vídeo de una inmobiliaria con un oso bailando en una casa que se enviará por todos los correos, y que vende más al oso que a la casa, y añade: "tienes que hacer que el producto sea un espectáculo". Afirma que el siguiente distribuidor de un FPS de la II Guerra Mundial no debería recurrir a un general para la presentación, sino resucitar a Patton y hacer que el Monstruo de Pattonstein se dirigiese a la prensa" para que todo el mundo hablase de él.

Reset Generation **parece complicado, pero en realidad se trata de un juego en el que priman la sutileza y el humor.**



16+
www.pegi.info
eu.playstation.com
PlayStation®Network
collection
POWER pack
PUZZLE pack
Disfruta ahora en tu PSP los mejores juegos de PlayStation® Network.
Vuelve loco a tu cerebro con el nuevo Puzzle Pack, que incluye el trepidante Go! Puzzle™, el desenfrenado rescate de roedores en Lemmings® y el reto de cálculo de Go! Sudoku™.
Pon a prueba tus habilidades y despierta tus sentidos con el Power Pack, donde vivirás la acción por el espacio de Syphon Filter™. Combat Ops, el hipnotizante flOw y la diversión rítmica de Beats.
Cada pack incluye 3 juegos por sólo 19,99 € (PVP recomendado)
PlayStation®Portable

Sintetizando la creación

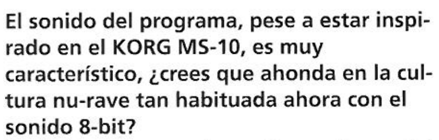
Hablamos con Carlos Jadraque, Dj profesional, sobre la integración de DS en la música electrónica

Está claro que *KORG DS-10* es una herramienta idónea para los noveles... ¿qué futuro le ves entre DJs profesionales? ¿Estarías dispuesto tú mismo a reemplazarlo por tu Kaoss Pad III?
Creo que puede perfectamente ser una herramienta más dentro del equipo de un DJ profesional, tanto a nivel de composición o secuenciación como de elemento de improvisacion en directo, con la inclusión del Kaoss pad. De todas maneras, en cualquier caso, no puede reemplazar a una máquina tan madura y completa como el Kaoss pad III, pero sí que es una buena alternativa en el proceso de creación e improvisación. Le veo mucha salida para el directo.

La diversión real empieza cuando de verdad lo has "dominado", cuando puedes exprimirlo sabiendo sus posibilidades y ponerte a crear sin estar preocupado del "¿cómo hago esto?"



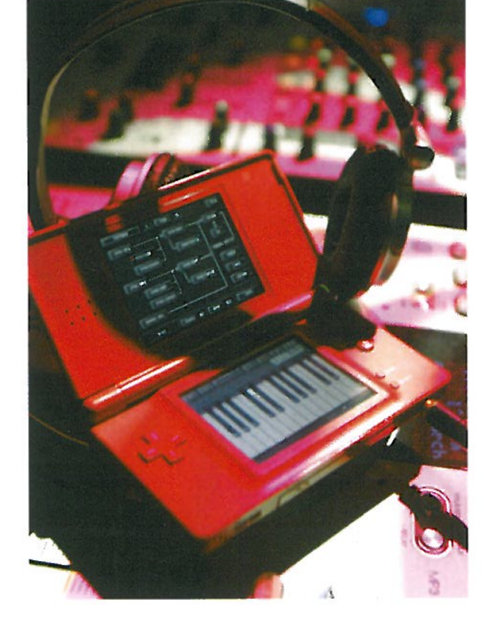
Vayamos al grano...¿hasta qué punto la ausencia de entrada midi limita la Nintendo DS?
Pues como a cualquier instrumento que carece de ella (me vienen a la cabeza todos los sintes analógicos de la era pre-midi), la limitación es la falta de conectividad y/o sincronización con el estudio de hoy en día, eso es innegable. Creo que es un programa pensado más como un "todo-en-uno" que como algo diseñado para ser incluido en las workstations digitales actuales, por ejemplo.



El sonido del programa, pese a estar inspirado en el KORG MS-10, es muy característico, ¿crees que ahonda en la cultura nu-rave tan habituada ahora con el sonido 8-bit?
Desde luego que puede aportar mucha creatividad a toda esa corriente, tiene un sonido que en algunos casos se acerca fácilmente a ese "revival" del 8 bits, aunque se le pueden sacar sonidos más jugosos.

Una vez dominado el programa...¿Cuál es el siguiente paso que le aconsejarías a un aficionado que quiera continuar?
Si te refieres al uso del programa, creo que ocurre como con cualquier otro: la diversión real empieza cuando de verdad lo has "dominado", cuando puedes exprimirlo sabiendo sus posibilidades y ponerte a crear sin estar preocupado del "¿cómo hago esto?". Esta faceta del *DS-10* es muy divertida. Si preguntas por el paso siguiente para el aficionado, fuera del *DS-10,* creo que el camino lógico sería entrar en un programa donde ahondar más en los conocimientos que sin duda se aprenden con este: nociones de secuenciación por pasos, "patterns", edición de sonido en sintes analógicos, mezcla, etc. Un buen camino sería entrar a un Ableton Live, un Reason o Fruity Loops, dependiendo de lo que se busca, por ejemplo, más directo, más trabajo en casa, un tipo de música.

¿Qué otros sintetizadores o aplicaciones considerarías interesantes en NDS? ¿Tal vez un "Imagina ser...Kraftwerk"?
Dentro del mismo Korg podrían emular el legendario 01 o el "wavestation", que ya existe en versión para PC. Me imagino editando en tiempo real sus parámetros con el stylus... En cuanto a aplicaciones, algo que tuviera que ver con editar, mezclar y disparar muestras en tiempo real sería muy atractivo. O incluso un "synth hero" tipo *Guitar Hero*, con temas del tecno antiguo, o del pop o rock sinfónico...



***KORG DS-10* no es un videojuego, aunque sí es divertido. Te permite realizar música electrónica mediante el uso de una base de tambores y dos sintetizadores. Mezclando diferentes patrones y haciendo arreglos la creatividad se intensifica.**









¿Cuáles consideras sus puntos a favor y sus puntos en contra?
A favor: facilidad de uso, diseño intuitivo, fácil navegación, sonido sorprendentemente rico (doble oscilador en todos los sintes con filtro resonante, síntesis fm, etc.), facilidad en la programación de los secuenciadores, posibilidad de salvar tus "patches", edición de los sintes profunda, posibilidad de sincronización inalámbrica con hasta 7 consolas más (para el directo me imagino las posibilidades) y, por supuesto, ¡todo lo que se puede hacer con el kaoss pad!

En contra: falta de conectividad (USB o midi para uso con secuenciadores, etc.), memoria limitada, no se pueden hacer back-ups de tus temas fuera de la consola.

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Deathspank

PLATAFORMA: DS DISTRIBUCIÓN: HOTHEAD GAMES



Tres nuevos trailers de tan esperada mezcla de Ron Gilbert de *Diablo* y *Monkey Island* nos dicen poco, aunque sobrevuela suficiente sangre como para cubrir la pantalla.

Death Tank

PLATAFORMA: 360 DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT



Lo que fuera el regalo de Pascua de las versiones de *Exhumed* y *Duke Nukem 3D* de Saturn, Snowblind Studios se hace cargo de las explosiones de *Scorched Earth* en el XBLA.

GTI Club+

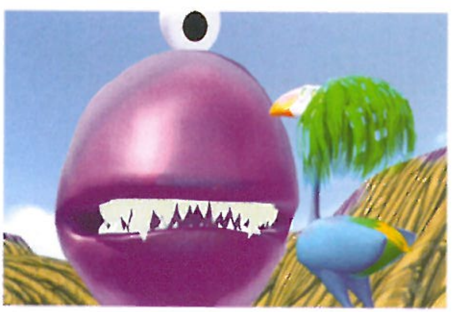
PLATAFORMA: PS3 DISTRIBUCIÓN: KONAMI



Un fuerte tirón del freno y el coin-op llega a chirriar en la Playstation Store via Sumo Digital. La lectura del panel de control: 720p, 60fps, sonido 5.1, nuevos coches, modos...

The Maw

PLATAFORMA: 360 DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT



En XBLA, la fábula de Twisted Pixel sobre un astronauta y su mancha, ha captado toda la atención en el Penny Arcade Expo del pasado mes, revelando más de sus puzles colaborativos.

Carrier Command: Gaea Mission

PLATAFORMA: TBC DISTRIBUCIÓN: BOHEMIA INTERACTIVE



La cuestión es si el remake de *Black Emerald* será aún reconocible cuando se lance en 2010. La novelas *Gaea de Phil* y *Didi Gibson* añaden un nueva premisa a este 'next-gen rendition'.

Overlord II

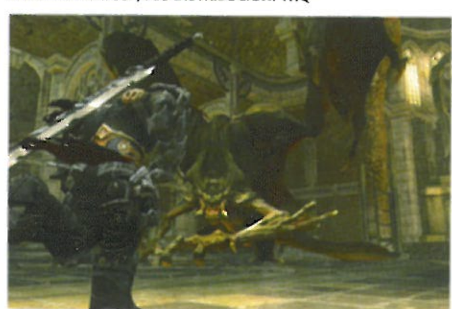
PLATAFORMA: 360, PC, PS3 DISTRIBUCIÓN: CODEMASTERS



A punto de lanzar dos nuevos *Overlords (Dark Legend* para Wii y *Minions* para DS), en esta continuación el tirano y sus acólitos se cargan a todo un imperio romano.

Darksiders: Wrath Of War

PLATAFORMA: 360, PS3 DISTRIBUCIÓN: THQ



Considera tu objetivo con buena cara. El apocalipsis ha llegado prematuramente, la guerra ya está aquí y un jinete con una miniarma tiene que averiguar por qué. No es una comedia.

Red Faction: Guerrilla

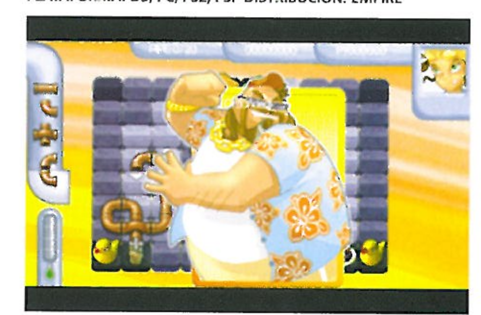
PLATAFORMA: 360, PC, PS3 DISTRIBUCIÓN: THQ



Mientras *Mercenaries 2* se carga su propio mundo, Volition mejora su destrucción. Escapa a través de las paredes, hunde el suelo bajo los pies de los enemigos y derrumba edificios.

Pipemania

PLATAFORMA: DS, PC, PS2, PSP DISTRIBUCIÓN: EMPIRE



Después del éxito del tour de *BioShock*, las sucias cañerías de los puzles de Empire contienen más desafíos, como si se tratara de un juego de niños rejuvenecido. Promete 70 niveles.

EL JUEGO DEL MES EN INTERNET

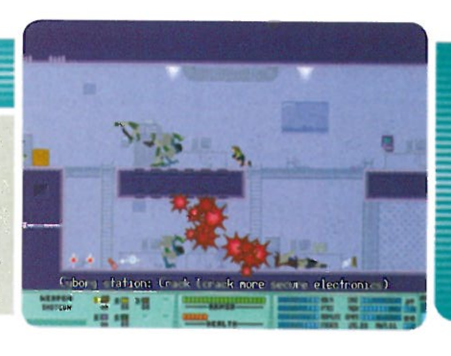
Iji

www.remar.se/daniel/iji.php

El nivel de refinamiento y profundidad que los juegos de freeware tienen en la actualidad es sorprendente, e *Iji* es otro gran ejemplo de ello. Es un plataformas estilo *Metroid*, y trata de explorar y matar alienígenas. Tu personaje es la heroína epónima que trata de saber qué ha pasado en el lugar donde despierta.

Hay mucha variación en las localizaciones. Los niveles lineales rápidamente se transforman en un laberinto de pasillos que recompensan a los que tienen que volver atrás y a los observadores con las armas más comunes (lo cual honra maravillosamente su inspiración), y los diarios y anotaciones sirven para rellenar las piezas del puzle.

Lo más frustrante, el poder disparar sólo cuando se está de pie, se integra en la calidad de toda la producción: la banda sonora, los visuales al estilo *Another World*, e incluso la animación y su historia tan bien escrita.





Tales of Money

Luis García Navarro, traductor de videojuegos

La saga de rol japonesa *Tales,* con más de diez años a sus espaldas, es una de las más veteranas y admiradas por el público japonés. Su periplo ha registrado de todo: tremendos batacazos, grandes éxitos, osados experimentos, arriesgadas alianzas e incontables modelos de negocio. El último de ellos, las microtransacciones incluidas en su nueva entrega, *Tales of Vesperia,* no ha dejado indiferente a nadie por el dilema que plantea. En esta ocasión, además de poder adquirir objetos o reservas de fondos, se ofrece la posibilidad de comprar aumentos de nivel para nuestros personajes. Es decir, ahora el jugador podrá elegir entre jugar o pagar para ahorrarse tiempo.

Sorprende la decisión de Namco de fomentar la supresión de lo que los japoneses llaman *reveage,* característica que tiene cualquier título de rol y que obliga al jugador a subir niveles para avanzar en la aventura con más garantías. Cierto es que ésta es una de las etapas más tediosas y repetitivas que se suelen padecer, pero el usuario nipón se ha acostumbrado a ella de tal manera que ha aprendido a disfrutarla. Un rolero, además, sabe que el *reveage* repercute no sólo en la duración total de la partida (y por tanto en el rédito que le extrae a su compra), sino en la obtención de nuevos objetos, hechizos o mejoras de atributos que sigue a toda búsqueda de puntos de experiencia.

El hecho de que uno de los aspectos más representativos del género se reduzca a una simple operación comercial no tiene que ser necesariamente visto con malos ojos, pero acerca irremediablemente a Vesperia a MMORPGs en los que, dando los permisos adecuados y con una compensación económica, podemos hacer que otros jugadores suban de nivel a nuestro avatar por nosotros (de negocios de este tipo, *Final Fantasy XI* sabe un rato).

Sorprende la decisión que ha tomado Namco de fomentar la supresión del *reveage,* característica que tiene cualquier título de rol y que obliga al jugador a subir niveles para avanzar en la aventura con más garantías

Vista la trayectoria que llevan los *Tales* y sus intentos pasados por hacerse con un hueco dentro del competitivo mercado japonés, no es de extrañar que Namco vuelva a la carga con otra creación polémica. La política que ha seguido su saga de rol ha corrido siempre paralela a la de *Square Enix* en lo que a métodos por



Tales of Vesperia **continúa con la estética animada que tan buenos resultados ha dado a anteriores entregas, con los diseños de Kosuke Fujisima (¡Ah, mi Diosa!) por bandera. Ha vendido increíblemente bien en su primer mes en la calle.**

consolidar una marca se refiere, pero con suerte dispar. Su primer éxito, *Tales of Phantasia,* no tardó en tener un spin-off, *Narikiri Dungeon,* que dio lugar a una subsaga mediocre conocida como *Tales of the World,* cuyas entregas (para consolas portátiles) no han sido siempre bien recibidas. Además, *Tales* es la única franquicia que, junto con *Xenosaga,* tiene el dudoso honor de contar con un título pensado por y para los fans: *Tales of Fandom,* que llegó incluso a tener una secuela para PS2 y que se dedica básicamente a explotar a los personajes de la serie.

El número de ports con los que se han reciclado entregas pasadas de la colección es considerable. PSP ha sido depositaria de gran parte de la historia de la saga *Tales* y aún tiene cuerda para recibir más. El port más famoso, sin embargo, fue la versión de PS2 de *Tales of Symphonia,* una entrega que en principio iba a quedarse en propiedad la GameCube pero que las bajas ventas condujeron hacia pastos más verdes, como ocurriera con otros títulos de los malogrados Capcom Five. Por otra parte, los *Tales* no se han librado de tener episodios con sus inevitables secuelas *(Destiny,* el anterior *Symphonia)*, e incluso de lograr el más difícil todavía, un gaiden (versión alternativa) de un remake *(Tales of Destiny Director's Cut)*.

Todo hacía vaticinar que Namco se cavaría su propia tumba de tanto exprimir su franquicia. Los síntomas de fatiga de la saga y su evidente caída en picado terminaron por manifestarse cuando debutó en DS. *Tempest* fue carne de cañón para la prensa, que se cebó con una entrega indigna de su legado. Namco reaccionó restándole importancia y calificándolo como el primero de una división de *Tales* desligados de los "principales", siendo todavía su único representante a pesar de que existe otra entrega para DS y viene una tercera en camino.

El foco de atención vuelve a recaer sobre la saga ahora que hay quien considera las microtransacciones de *Vesperia* una perversión de las "normas del juego" de un RPG. Los que conocen el pasado de la serie pueden pensar que este modelo es una estrategia cobarde de Namco para asegurarse por otra vía los ingresos que las ventas no puedan proporcionarle. La decisión de salir en exclusiva para Xbox 360 tiene sus riesgos; la editora japonesa intenta superar su miedo a fracasar en las listas de ventas de software por medio de una apuesta fuerte por las opciones online. Ofrecerles a los jugadores la posibilidad de intercambiar dinero y experiencia virtuales por un pequeño desembolso puede ser viable, pero no deja de poner en entredicho el orgullo de sus usuarios.

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de **Edge**

Fable II



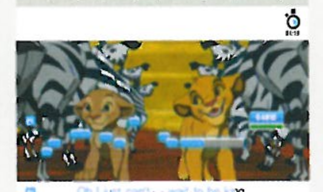
De los juegos de Lionhead: has visto entrevistas, vídeos, y ahora sólo quieres jugarlo para comprobar si realmente es así de bueno.
360, MICROSOFT

Bionic Commando



Otra sesión con la reinvención de Capcom revela la elegancia de su dinámico balanceo en 3D y el impacto de sus explosiones.
WII, CAPCOM

SingStar Disney



No se sabe lo que es un juego hardcore hasta que has probado todos los micros de éste. Es todo un nuevo concepto de dolor.
PS2, SCEE

Dr Strangeluck

O cómo aprender a amar el fracaso



Mientras los juegos experimentan con una mayor libertad de elección, ¿cómo se las arreglan para hacer que las decisiones sean profundas y permanentes? Y lo más importante, ¿pueden reprimir el impulso de pulsar el botón de carga rápida?

A medida que avanza el debate en internet sobre las estructuras seguras, los desarrolladores se alejan cada vez más de la idea de seguridad como alternativa a la de fracaso. Algunos hasta se han alejado totalmente de ella. El nuevo *Prince Of Persia* intenta no mostrar jamás una escena de muerte, el compañero IA simplemente le aleja del peligro. De manera similar, *Fable 2* se las arregla para evitar matar al jugador, intercambiando un trozo de XP por una reanimación de última hora, e intenta convertir un posible fracaso en una alternativa viable.

Todas estas soluciones están pensadas para hacer que el jugador quede contento con el resultado de sus acciones, sin importar el propósito inicial. Pero, ¿es posible que el jugador acepte también las consecuencias más desastrosas? Heavy Rain hace eso precisamente. La historia continúa a pesar de que tu personaje termine disecado por un taxidermista loco, lo cual lo hace más interesante si cabe (por eso de lo extraño de la muerte).

A medida que íbamos avanzando en el *Far Cry 2* este mes, nos veíamos obligados a aceptar las consecuencias de nuestros actos, no importaba lo crueles que fueran: una de nuestras compañeras cayó herida y, como no tenía ningún salvavidas, nos vimos forzados a tomar una decisión entre dejarla allí y que muriera lentamente en el desierto o darle una muerte más corta pegándole un tiro en los dientes. Elegimos lo último. Para eso están los amigos.

La manera de *Far Cry 2* de hacerlo más llevadero es dificultando la ruta de vuelta, al menos en nuestra preview code de 360. El mundo de repente se vuelve tan hostil que incluso elegir misión se convierte en una misión, y retirar a un compañero es a veces más fácil (en términos prácticos), que volver a la última zona segura. Su muerte se acepta como consecuencia antes de continuar y tus acciones se convierten en una historia tan brutalmente acertada que parece que al final todo ha ido como tu querías. Extrañamente, la versión de PC permite guardar en cualquier momento, será interesante ver si a los jugadores de PC les afectará menos el juego, o si los de consola terminarán repitiendo esos mismos actos en la vida real.







Resistance 2

Tras la baja forma mostrada en Leipzig, esperamos que aún sirva para algo

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SONY**
ESTUDIO: **INSOMNIAC**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**

El héroe, Nathan Hale, tiene que sufrir algunas humillaciones antes de defender a los Estados Unidos.

Con esta secuela de *Resistance: Fall of Man*, Insomniac ha dejado atrás los tonos sepia de ciudades británicas de segunda categoría, ha atravesado el Atlántico en dirección a Islandia, y ha hecho que el jugador tenga que batallar contra enemigos más grandes y más numerosos en la tierra madre del protagonista. Pudimos probar una breve sección ambientada en los callejones de una ciudad americana, mientras en una demostración no jugable aparecía una bestia enorme, similar a la que arrasaba Nueva York en *Monstruoso*, haciendo lo mismo con el centro de Chicago.

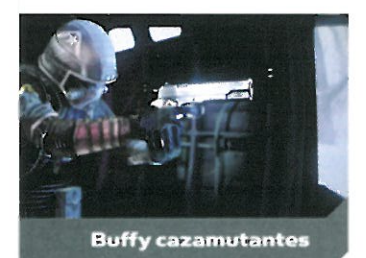
En la sección jugable, titulada Grims' Alley, el jugador y un pequeño escuadrón de aliados se enfrentan a un enorme grupo de rápidos mutantes: una escena que, si a tus enemigos les quitas las largas garras y la extraña posición de los ojos, podrían salir de una secuela de *28 días después*. Aunque se ha diseñado para mostrar este nuevo tipo de criatura, como muestra representativa del juego como conjunto es una elección preocupante. La secuencia es un tiro al pato: a pesar de la velocidad de tus oponentes, no muestran ninguna intención de desbordarte o atacarte por los flancos, con lo que su ataque carece de tensión. Con un comportamiento de la IA con una transparencia tan soporífera, los pocos mutantes que pueden atravesar tu cortina de balas ignoran a los compañeros controlados por la CPU y se concentran sólo en ti.

Como algo para mostrar ante el público y la prensa con tan poco margen antes de su lanzamiento, su aspecto no estaba nada pulido. Las animaciones de los enemigos conectan de forma extraña los movimientos de correr, atacar y morir. Las calles y los edificios de *Resistance 2* evocan con eficacia una América desierta y deprimida, pero los detalles que la forman –las cuerdas de tender, la mampostería destrozada y los pedazos de papel flotando al viento– se difuminan a menudo en su sombría paleta de marrones y grises. A pesar del esfuerzo de los diseñadores artísticos, los truquitos en el diseño de los niveles siguen siendo evidentes, de ahí que tus movimientos por la ciudad resulten limitados. Tanto el movimiento como el apuntado carecen del cuidado control de su colega de género para PS3, *Killzone 2* (que encontraréis en estas mismas páginas), que, al contrario, en ese sentido se muestra en plena forma.



Insomniac intenta dejar con la boca abierta al usuario mediante los tamaños, de ahí que algunos enemigos sean gigantescos. Y bueno, aunque el tamaño no importe, queda por ver cómo hay que deshacerse de ellos.

Aunque el poco tiempo que pudimos tener un mando en la mano no resultó nada impresionante, el resto de las demostraciones parecían mucho más halagüeñas, mostrando nuevas armas como el Splicer –que expulsa hojas de sierra– y los detallados planes de Insomniac para los modos multijugador. Con *Resistance 2* y *Killzone 2*, Sony intenta ponerse a la altura de Xbox Live y, en ese sentido, ambos son apuestas serias, ya que ambos cuentan son sus propias webs, sus mejoras de juego y sus opciones comunitarias. Las batallas con hasta 60 jugadores que ofrece *Resistance 2* plantean algunas ideas interesantes (ver "Buffy cazamutantes"), pero, además, su modo cooperativo para ocho usuarios está preparado para competir con el de *Gears of War 2*.



Buffy cazamutantes

Mientras las gratificaciones de *Call of Duty 4* ofrecen ventajas permanentes sobre tu nivel de experiencia, *Resistance 2* opta por una solución más equilibrada, llamada sistema Berserk, que te ofrece capacidades temporales a medida que vas mejorando en rango. Si consigues una determinada cantidad de experiencia en un combate, podrás activar una o varias de estas mejoras, haciéndote más rápido o más poderoso durante un tiempo limitado. También podrás, por ejemplo, ver a tus enemigos a través de las paredes o multiplicar la experiencia de tus compañeros.



Al preguntar a Lindop sobre si el juego hace alguna concesión arcade, éste dice: "Una de las razones para llevar *Operation Flashpoint* a las consolas es intentar ofrecer algo distinto".

Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

Vuelve el simulador militar de Codemasters, pero esta vez el Águila le ha ganado la espalda al Oso

Contamos lo que tardará en mencionar la palabra con 'r'. "Lo importante es el realismo", dice **Clive Lindop** tras nueve segundos de grabación. Lindop es el diseñador jefe de la IA de la secuela de *Operation Flashpoint*, un juego que no se cortaba un pelo a la hora de recrear la mortalidad de los combates reales, y ahí residía su brillantez. *Dragon Rising*, pese al lanzamiento para un público tan poco dado a la simulación como el consolero, quiere ser incluso todavía más fiel. Pero, según Lindop, eso hará las cosas un poco más fáciles.

"Lo que hacía que la primera parte fuera tan difícil era que no te encontrabas nada, y si no te puedes esconder mueres enseguida. Ahora hay cobertura. Otra razón para ello es que la IA del original no tenía miedo de nada. Te podía ver a 400 metros de distancia y hacer un tiro perfecto entre tus dos ojos".

Aunque las balas de *Dragon Rising* no son menos letales, ahora el principal uso de las armas es el fuego preventivo. Como dice Lindop: "No disparas por primera vez esperando matar a alguien, sino simplemente soltar un montón de balas a lo que tienes delante".

Los combates de *Dragon Rising* no tienen nada que ver con el cuerpo a cuerpo a base de plomo de *Call of Duty*. En lugar de ello, el fragmento que vemos muestra el tenso ascenso por una colina llena de hierba cubierta por el humo de la pólvora, con pausas ocasionales para soltar balazos en dirección a una confusa silueta del horizonte, antes de correr al siguiente lugar donde cubrirse. Lindop se toma un momento para decir algo sobre el tanque que acompaña a la oleada de infantería, pero suspira con resignación al ver su estructura ardiendo. Son los riesgos de hacer una demostración de un juego con unos comportamientos tan imprevisibles.

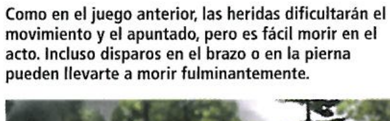
"Les hemos dicho a los chicos que programan las misiones: nunca jamás hagáis una en la que el objetivo sea una estructura o una persona, porque puedo garantizaros que no estará allí", dice Lindop. "Algo como: 'Hay un tipo en esta casa que tienes que encontrar'... Pues no, no lo harás, porque estará muerto".

Las batallas no esperan al jugador, explica Lindop: "No eres el centro del universo. Incluso puedes esconderte tras alguna cobertura y no hacer nada. El combate seguirá a tu alrededor, y hasta el final. Tu papel implica marcar cierta diferencia, ir allí e inclinar la balanza en favor de los que están a tu lado".

Aunque las peleas se disputan sin tener en cuenta la acción del jugador, *Dragon Rising* no emplea sus 220 km² de isla en la idea de un mundo bélico abierto. En lugar de ello, la progresión del juego está dividida en capítulos cerrados dentro de la campaña global, cada uno con unas condiciones determinadas para obtener la victoria o fallar. Aun así, hay cierto grado de persistencia entre misiones, aunque sería una pena que ése fuera el límite máximo del dinamismo de la campaña principal del juego.

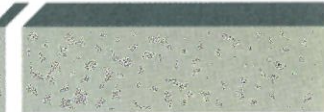


"Era tentador llevarlo a Iraq o Afganistán, pero eso siempre te lleva por un camino determinado", dice Lindop. "Tienes que equilibrarlo para que el otro ejército pueda estar a la altura del estadounidense".



Como en el juego anterior, las heridas dificultarán el movimiento y el apuntado, pero es fácil morir en el acto. Incluso disparos en el brazo o en la pierna pueden llevarte a morir fulminantemente.



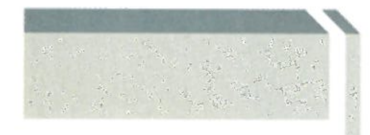


PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **CODEMASTERS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **2009**



Agente americano contra el Dr. ELP

Ambientado en la actualidad, *Dragon Rising* te pone en la piel de un marine americano en la isla de Skira, en la que China tiene unidades aéreas con las que apoyar su ataque sobre Rusia. "Queríamos enfrentar dos fuerzas modernas que pudieran estar a la altura sin equilibrar el juego de forma artificial. Pero hay cierta lógica detrás", dice Lindop, antes de detallar un argumento en el que unos renegados del Ejército de Liberación Popular desestabilizan China invadiendo Rusia. "Podría pasar mañana. Se lo comenté a un editor, pero no sé cómo podría afectar a las ventas del juego".



PLATAFORMA: **360**
LANZAMIENTO: **7 NOVIEMBRE 2008**
PRODUCCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **EPIC GAMES**

Gears of War 2

Más grande, más fuerte, más épico e igual de ambicioso



Los lanzallamas son armas peligrosas. No sólo porque escupan fuego, sino porque llegan a desestabilizar la campaña y, sobre todo, al multijugador. Este año, *GoW2* y *CoD* se enfrentarán al problema.



Los maulers (arriba del todo) no tienen nada que envidiar a la Berserker. Su cuerpo a cuerpo nos pondrá en muchos apuros hasta descubrir su estrategia.

Decir que *Gears of War 2* es un shooter continuación de un título genial es como decir que *El Padrino 2* es una película de mafiosos que continúa a una obra maestra. *GoW 2* no es simplemente más de lo mismo. Si el primero nos mostró un mundo sólido, el segundo promete adentrarnos en él con un guión más profundo y refinado, gráficos mejorados y consistentes novedades.

Clif Bleszinski, director de diseño de Epic, define este capítulo como "una historia más grande, pero al mismo tiempo más personal". Estas promesas se plasman en una mayor duración de la campaña, la incorporación de una nueva dificultad llamada "casual" y los maulers, locust especializados en el cuerpo a cuerpo.

El mortero, difícil de manejar pero destructivo, se incorpora a un arsenal en el que ahora vas a tener que vigilar que no se recaliente el cañón del arma para que no te falle. Y no hay que olvidar el lanzallamas, destinado a convertirse en los próximos meses en el arma más codiciada tanto por los jugadores de *GoW2* como por los de *Call of Duty: World at War*.

La grandeza del título continúa en el hecho de que tendrás más enemigos en pantalla y ciertas mejoras gráficas, perceptibles sobre todo en el agua. La nueva versión del motor Unreal Engine 3 permite una física de fluidos más realista y mejora, entre otras, la destructibilidad de los escenarios y la iluminación.

La profundidad prometida por el diseñador conocido hasta hace poco como Cliffy B. llega de la mano del Escuadrón Delta. Ahora podrás conocer más sobre María Santiago, la mujer que Dom busca incansablemente, y también Marcus Phoenix revelará detalles sobre su vida personal. La historia será más intimista, pero sin perder el carácter épico de la lucha de la humanidad contra los locust.

En el multijugador se mantiene el modo cooperativo a pantalla dividida para la campaña, aunque se añade la opción de que cada jugador elija una dificultad diferente. Un aspecto interesante es que antes de morir puedes arrastrarte en dirección a otro jugador para que te vea y logre ayudarte a recuperar la salud.

Y es en el multijugador donde se revela una de las grandes bazas del título: el modo Horda, en el que cinco jugadores se enfrentan a avalanchas de locust cada vez más potentes. Tiene 50 niveles y cada diez los enemigos son más fuertes. En cada horda tienes una sola vida; si mueres verás a tus compañeros luchando. Si caéis todos, hay dos opciones: empezar desde el primer nivel o continuar desde el último, pero con la puntuación a cero. Será necesario jugar de forma coordinada y cubriéndose mutuamente.

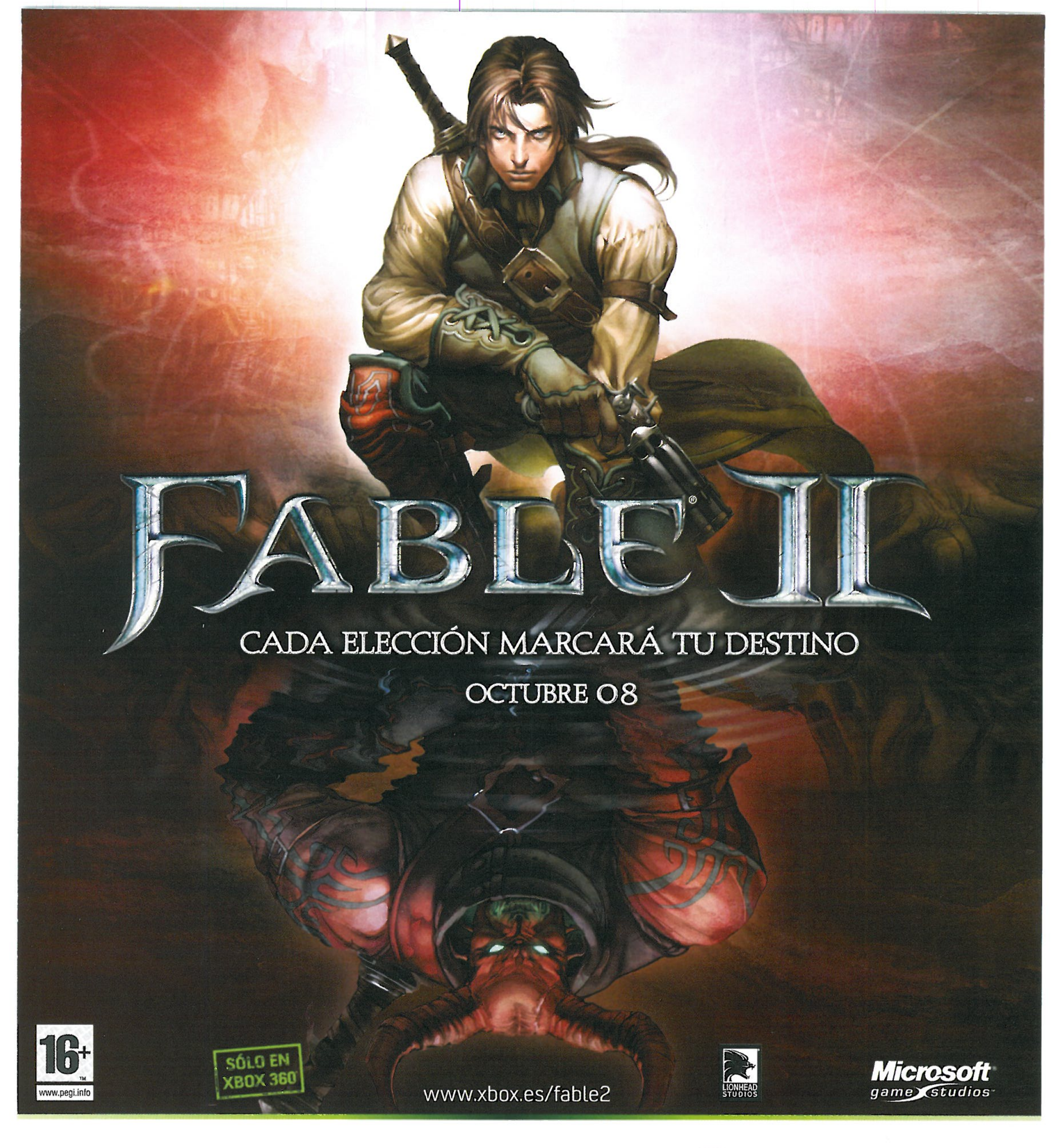
De lo que se ha visto, que no es poco, el juego demuestra su amor por las técnicas cinematográficas, por la intensidad y por su capacidad inmersiva. Este *GoW 2*, más ambicioso e intimista, a la vez está lleno de promesas que Epic ha preparado con mano segura y firme de uno de los mejores creadores del sector. Y eso marca una diferencia.

El escenario nevado que hemos visto en el modo Horda no se parece nada a las arquetípicas arenas de Epic. Aquí los locust aparecerán por los lugares más inesperados, y la cooperación será fundamental.



La cobertura está cubierta

En *Gears of War 2* Epic ha incorporado como novedad la cobertura móvil, con dos variedades, la primera es usando un gusano móvil de piedra indestructible a las balas, y la segunda te da opción de agarrar a un enemigo y usarlo como escudo, lo que te permite avanzar por mitad de una calle con cierta invulnerabilidad a costa de tu velocidad y de usar sólo armas de una mano. Lástima que toda esa chulería se termine cuando tu presa se deshaga poco a poco arrasada por todo lo que te disparan.


FABLE II
CADA ELECCIÓN MARCARÁ TU DESTINO
OCTUBRE 08
16+
www.pegi.info
SÓLO EN XBOX 360
www.xbox.es/fable2
LIONHEAD STUDIOS
Microsoft game studios



Los puntos de grabación de las guaridas se desbloquean al matar a sus ocupantes, pero este sistema hace que la exploración de nuevos terrenos sea más peligrosa por los tiroteos.



Tus primeras armas son un desastre: un lanzacohetes que tiene la costumbre de soltar su carga en el suelo, y una pistola y un rifle que se encasquillan.

Far Cry 2

Los mosquitos acechan mientras visitamos el África de Ubisoft

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **UBISOFT MONTREAL**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **OTOÑO**

Nuestra primera partida relajada con *Far Cry 2* comienza donde debería la mayoría de juegos: por el principio. De hecho, es un trayecto en *jeep* desde el aeropuerto hasta Pala, la población principal del país centroafricano en el que el juego está ambientado, en el que dejas atrás refugiados en huida, un grave incendio en la sabana y un punto de grabación. La malaria te ataca en cuanto llegas: la pantalla se emborrona, parpadea y funde a negro, y lo siguiente que ves es a El Chacal en tu habitación. Sabe que es tu objetivo, pero desde su punto de vista has fallado: él decide quién vive y quién muere en este país.

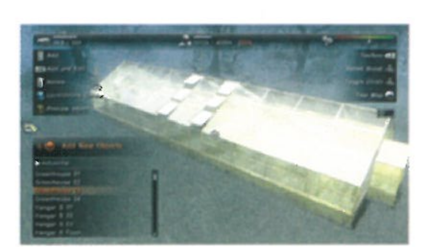
Un preludio que supone una buena introducción para un mundo jugable que resulta tan denso, sucio y sudoroso como prometieron sus desarrolladores. Los entornos están animados por el movimiento constante de las sombras de los árboles cimbreantes, el entorno sonoro se enriquece con los cantos de las aves, el siseo de los insectos, las voces de las radios y las conversaciones de los PNJ, y la luz ajusta sutilmente su tono en función del momento del día y el terreno: el ardiente rojo de la sabana, el abigarrado verde de la jungla, el amarillo desvaído del desierto. También abundan los detalles: coches quemados, chozas destrozadas, carteles rotos, latas oxidadas y cientos de picaduras en tus antebrazos.

Claro que se necesita tiempo para entender el ritmo de *Far Cry 2*. El inevitable tutorial es intrusivo, ya que te pide que aprietes los botones para explicarte sus usos, cuando lo que quieres es explorar el mundo que te rodea. Las conversaciones con los PNJ tienen lugar cuando al juego le da la gana, así que sus palabras pueden ser difíciles de entender entre el ruido ambiente. Además, a veces requieren la pulsación del botón "interactuar", y a veces se activan por proximidad. Así se consigue transmitir la sensación de ser un forastero, una tirita para un país que se cae a trozos, pero es una forma dura de meterte en el juego. Y después, con el tutorial completo y pastillas antimalaria en el bolsillo, que mitigan tus síntomas lo suficiente como para correr algo más que unos segundos, quedas liberado con el objetivo de cazar a El Chacal y la sugerencia de comenzar tu camino cumpliendo una primera misión para alguna de las facciones en guerra.

Desde luego, el país resulta hostil. Sus caminos, que puedes atravesar con varios tipos de vehículo, están cuajados de agresivos mercenarios. El juego se convierte enseguida en una serie de tensos desplazamientos entre iconos y objetivos dentro del mapa. Una vez desbloqueados al matar a sus ocupantes, las guaridas de tus enemigos te permiten grabar partida (aunque en la versión PC se puede en cualquier momento) y avanzar en el tiempo.

Los tiroteos de la versión para 360 que probamos resultan entretenidos, pero Ubisoft sabe que la IA de los enemigos está por acabar, ya que les evidencia su ineptitud para conducir y para trabajar en grupo, así como la ausencia de deseo de supervivencia. Morir sigue siendo fácil, ya que la salud se rellena hasta cierto punto, y tus reservas de inyecciones para recuperarte del todo son limitadas. Si sufres una herida mortal, necesitas sacarte la bala con unas pinzas. Y si caes, quizá tus compañeros guiados por la IA puedan sacarte de ahí con vida.

Que puedas seguir moviéndote a pesar de que estés consultando el mapa es un detalle genial. La unidad de GPS parpadea en verde, además, cuando detecta que hay reservas ocultas de diamantes cerca.



El creador de mapeados es fácil de usar, lleno de detalles y adaptable, y es, desde luego, el más flexible aparecido nunca en un shooter para consola, permitiéndote incluso jugar en ellos al instante.



Guerra mundial

Como en *Assassin's Creed*, también producido por Ubisoft Montreal, en *Far Cry 2* se ha adoptado una visión ecléctica de la nacionalidad de los que ocupan su mundo virtual. Para evitar el escándalo periodístico de ambientar escenas de acción violenta entre la población civil africana, el equipo ha preferido evacuarla toda. En su lugar hay mercenarios de todos los colores y credos, así como colegas de IA de sitios como Haití, Irlanda del Norte, Argelia y China. Todos los personajes tienen unas voces correctas, si bien el acento a veces resulta un tanto forzado.



Como en *Battlefield: Bad Company*, puedes mover escuadrones en los modos multijugador, lo que crea un canal de voz independiente y te permite regenerarte cerca de ellos al morir. Basta con apretar unos pocos botones mientras estás jugando.







Killzone 2

Hacemos una visita a los marines grises en el planeta marrón

No está tan feo como tristemente conservador: el mundo de *Killzone 2* es un batiburrillo de clichés de marines espaciales y colores desvaídos a lo Segunda Guerra Mundial, pero sin la exuberancia de *Halo*, el absurdo macarra de *Gears of War* y la consternación moral de *Call of Duty*. Pero si, inicialmente, los entornos y la estética de *Killzone 2* parecen algo que sólo su madre podría adorar, al echarle un tiento ofrece una perspectiva bastante diferente.

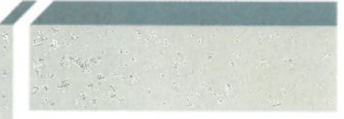
De alguna forma, el cristal por el que Guerrilla te permite admirar este mundo de hormigón desmoronado y sabor fascista ofrece un espectacular truco de transformación. La sutil combinación de efectos visuales bien realizados –filtros granulados y falta de profundidad de campo– con la sensación de peso e impulso que sugieren tus pesados movimientos, te ata con fuerza a este universo. De pronto, un prototípico almacén lleno de balazos, que sigue la vieja tradición de estar lleno de barriles explosivos, resulta refrescante. En los trailers, *Killzone 2* puede parecer un cuenco de muesli realizado a partir de recortes de otros juegos, pero en movimiento es otra cosa: sólido, duro, táctil. Se ha imprimido un ritmo a tus movimientos –sea hacer un esprint, apuntar a un enemigo, cambiar un arma o dejar caer una granada– que crean una muy vívida sensación de tensión, de importancia inexcusable.



Aquí, lanzar una granada es una acción mucho más larga que en otros juegos, pero, como la lentitud intencionada de la recarga de armas y la elección de tu punto de vista, el tiempo extra que requiere, crea una tensión que enfatiza la necesidad de cobertura.

La secuencia a la que jugamos es una sucesión poco interesante de batallas urbanas de lo más controladas, que se movía de calles estrechas a almacenes, pasando por caballetes. Son el tipo de escenas de acción estándar del juego, cuya familiaridad anula la importancia que se les quiere dar: proteger a un colega cuando abre una puerta; controlar una emboscada sobre una lenta caravana; correr para salvar a los supervivientes de un transporte de tropas caído. Claro que, de vez en cuando, la mediocridad de los entornos y los tensos combates consiguen que sudes los laterales de tu DualShock. Ni vimos ni realizamos movimientos de flanqueo, ya que los escenarios apenas los permiten, aunque el uso de la cobertura resulta vital. En una ocasión, vimos a un soldado Helghan retirarse de su posición de francotirador debido al peligro de los tiroteos, pero, en general, los enemigos son muy poco discretos.

Lo que dispara nuestra preocupación respecto a la competencia de la IA en las partidas online, pese a que los desarrolladores decían que los *bots* usarían las mismas tácticas y herramientas que un usuario real. Una duda que no disipó nuestra sesión multijugador, ya que los desarrolladores llenaron los huecos vacíos. Lo que está claro es que Guerrilla ha llevado a cabo una experiencia multijugador formidable, incluso comparándola con las ofertas de otras plataformas. A nivel estructural, toma detalles prestados de los mejores, como las opciones de personalización, los rankings, los emparejamientos y más (ver "*Halo*, viejo amigo"), y añade algunas suculentas ideas propias: se desbloquean nuevos modos de juego de complejidad exponencial a medida que avanzas, y existe un modo que te ofrece sucesivamente objetivos al azar, obligando a los jugadores a cambiar de táctica de forma súbita y precipitada.



PLATAFORMA **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCE**
ESTUDIO: **GUERRILLA GAMES**
ORIGEN: **PAÍSES BAJOS**
LANZAMIENTO: **FEBRERO**

Halo, viejo amigo

Los que negaron el mérito a las innovaciones de *Halo* van a tener que prepararse para comerse sus palabras. Las opciones secundarias y el soporte a la comunidad de dicho juego están recibiendo reconocimiento, como evidencia la imitación que *Killzone 2* hace de ambos. Sin ir más lejos, como en las páginas de Bungie.net, las estadísticas de los usuarios se descargan de forma automática en Killzone.com.



Killzone 2 incluye un nuevo truquito para la detección de movimientos del DualShock: apretando los gatillos y girando el mando como si fuera una rueda, puedes girar las válvulas que encuentres en el juego.



De momento, no se ha mostrado el control de los vehículos, pero por el corto trailer mostrado en Leipzig, parece que el tono de las carreras es más bien espectacular, más cerca de *Motorstorm* que de *Dirt*.



Aunque ha desaparecido cualquier atisbo de civilización en los entornos, aún encontrarás vehículos guiados por la IA atravesando la zona sin participar en las carreras. Incluso en las partidas online con 16 competidores.

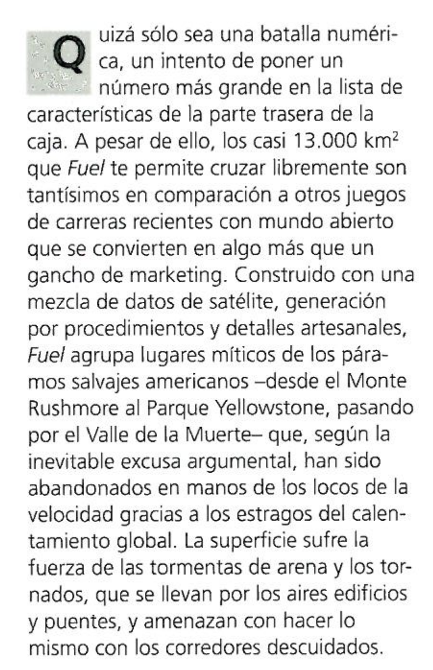


PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **ASOBO STUDIOS**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **2009**



Fuel

La América salvaje es tu circuito en lo último de Codemasters



Quizá sólo sea una batalla numérica, un intento de poner un número más grande en la lista de características de la parte trasera de la caja. A pesar de ello, los casi 13.000 km² que *Fuel* te permite cruzar libremente son tantísimos en comparación a otros juegos de carreras recientes con mundo abierto que se convierten en algo más que un gancho de marketing. Construido con una mezcla de datos de satélite, generación por procedimientos y detalles artesanales, *Fuel* agrupa lugares míticos de los páramos salvajes americanos –desde el Monte Rushmore al Parque Yellowstone, pasando por el Valle de la Muerte– que, según la inevitable excusa argumental, han sido abandonados en manos de los locos de la velocidad gracias a los estragos del calentamiento global. La superficie sufre la fuerza de las tormentas de arena y los tornados, que se llevan por los aires edificios y puentes, y amenazan con hacer lo mismo con los corredores descuidados.



El tamaño de este mundo provoca preguntas igual de grandes, en su mayor parte respecto a su ejecución misma: ¿puede que la ambición de los desarrolladores de Asobo acabe reventándoles en las manos? La tecnología que respalda el mundo del juego es, sin duda, un logro considerable si es cierto que puede mostrar en pantalla una distancia de hasta 40 kilómetros... Pero existe el riesgo de que un área tan extensa no pueda estar a la altura del nivel de detalle y atención que hace de los otros juegos de carreras de Codemasters unos espectáculos tan sólidos. Además, cabe plantearse cómo tendrá que afrontar el jugador un entorno libre tan vasto: incluso el mapeado más modesto de *Burnout Paradise* ya llevaba la memoria de los usuarios al límite... ¿Qué harán, entonces, para aprenderse los circuitos que discurren por casi 100.000 kilómetros de carreteras?

Un poco en contradicción con ese deseo de expandir los horizontes, Asobo ha reconocido la necesidad de guiar a los jugadores, llevándolos a las "zonas de interés" a medida que su carrera progresa. Éstas, y los paisajes creados con generación por procedimientos que hay entre ellas, se pueden explorar libremente, y un editor de misiones permite a los jugadores definir las condiciones de sus propias carreras, dondequiera que las coloquen. El mundo que las rodea no será tan interesante como las zonas en sí, pero no parece probable que haya muchos jugadores que exploren los alrededores, teniendo a su disposición la posibilidad de teletransportarse de forma instantánea a cualquier punto del mapa. Con ello, Asobo evita la severidad de la estructura de juego de *Burnout Paradise*, además de permitirte reintentar al momento cualquier carrera sin tener que volver a conducir hasta la línea de salida, y ofreciéndote un sistema de navegación más accesible (ver "Cuestión de seso"). Claro que, al impedirte tomar atajos, *Paradise* te obligaba a memorizar el entorno, como en una ciudad real. Partiendo del tamaño de los mapeados de *Fuel*, eso puede ser algo tan imposible como realmente inútil.



Ante unos entornos tan enormes, el poderío de la división de control de calidad de Codemasters le ha servido de mucho a Asobo, no sólo para cazar fallos y perfeccionar las rutas, sino también para sugerir nuevos lugares en los que disputar carreras. Ojalá los usuarios puedan hacer también algo parecido.

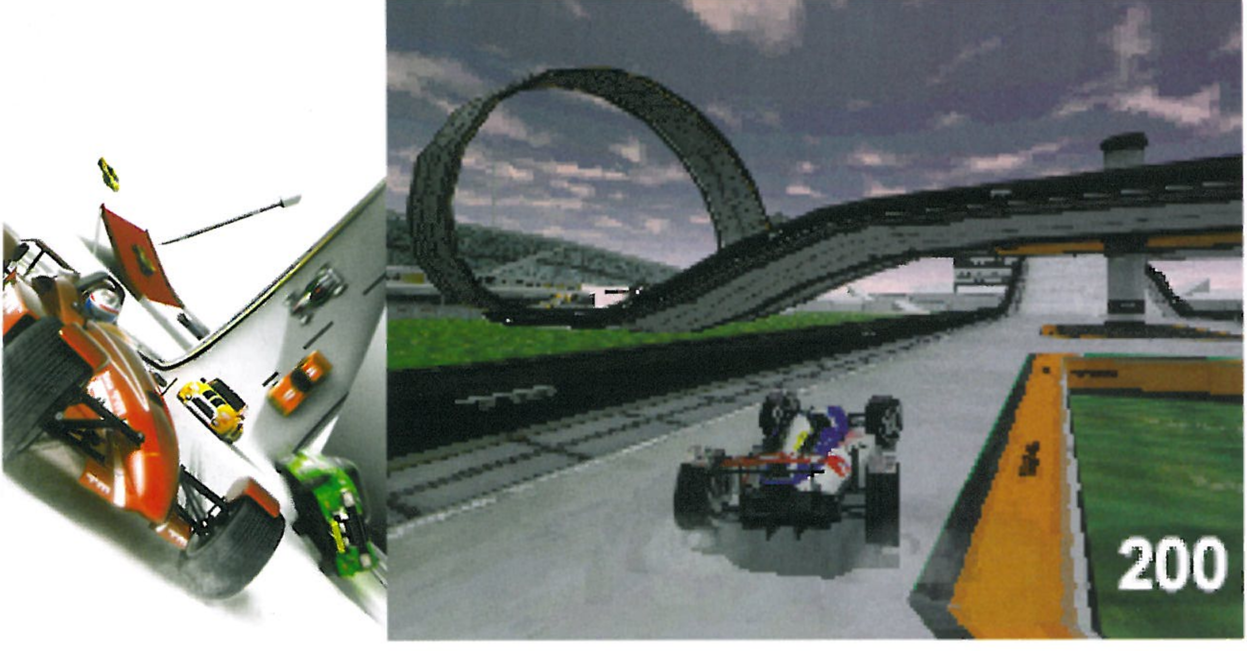


Cuestión de seso

El sistema de navegación dinámica de *Fuel* parece una tecnología de lo más útil: mostrado como una capa 3D, no sólo muestra los caminos rurales, sino que además los ajusta a las capacidades del vehículo en el que te desplazas. Dado que el juego incluye la mayor parte de vehículos terrestres alimentados con petróleo, el tipo de rutas que puedes tomar varían de forma sustancial. Los vehículos con ruedas más grandes, por ejemplo, lo tienen más fácil para cruzar las zonas menos profundas de los ríos.

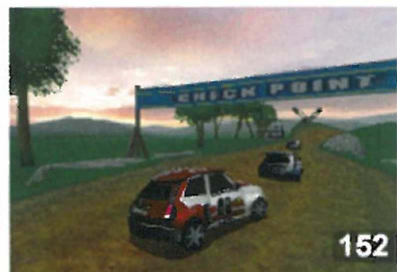


7+
LittleBIG Planet™
JUEGA
CREA
COMPARTE
23-10-08
LLEGA LA REVOLUCION DEL VIDEOJUEGO
www.littlebigplanet.com
PLAYSTATION 3





TrackMania DS evita la rigidez que plaga otros juegos de carrera para DS. Aunque no arrastra muchos polígonos, lo que en él se mueve lo hace a una velocidad que es imposible que notes sus defectos.



RallyA2
Firebrand
00:07:13
Target
00:16:51
Best
00:16:65

Las victorias en el modo para un jugador se convierten en dinero que puede usarse para comprar nuevos circuitos y piezas para el editor.

PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **FOCUS HOME INTERACTIVE**
ESTUDIO: **FIREBRAND GAMES**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **INVIERNO**

TrackMania DS

Firebrand devuelve el género de la chupada de rueda automovilística a las portátiles

La del género de las carreras es la única carrera armamentística en la que PSP ha dejado a un intratable rival temblando en la parrilla de salida. Cómicos esfuerzos como *Burnout Legends* o *Need for Speed: Most Wanted*, lanzados al inicio de la vida útil de DS, eran lo bastante mediocres como para convencer a la mayoría de grandes estudios de considerar una locura llevar las carreras a la portátil de Nintendo. Ante ello, la decisión de Firebrand Games de identificarse como "especialista en juegos de carreras para DS" podría verse como una especie de profecía autojustificante. Sin embargo, la visión de túnel del desarrollo del estudio ha resultado en una explosión final de luz. Partiendo de su éxito inicial a partir de la franquicia *Race Driver* de Codemasters, su interpretación para DS de la sublime serie *TrackMania*, de Nadeo, transmite tanta rapidez y suavidad que hace que los anteriores títulos de carreras para la consola parezcan reliquias de una era prehistórica... Incluso *Mario Kart DS* resulta torpe por comparación.

TrackMania DS, al replicar el original de PC de forma tan meticulosa, es una especie de logro técnico. Al mantenerse en unos estables 60 fotogramas por segundo, es lo más rápido jamás visto para DS. La opción de reinicio instantáneo, tan esencial para el atractivo del reintento continuo de *TrackMania*, sigue presente y correcta: sólo hace falta una pulsación del botón X para volver a la línea de salida. La cámara incluso hace zoom hasta colocarse en primera persona antes de llegar a un rizo, sin perder ni un ápice de vértigo en su traslación de la pequeña pantalla.

La inevitable concesión a la capacidad de almacenamiento se centra en la cantidad de tipos de circuito disponible: Rally y Desert se unen al entorno Stadium de *TrackMania Nations* para formar una cuidada oferta que captura la esencia de la serie en sólo tres disciplinas. Otro gran ausente es la posibilidad de grabar los datos de los coches fantasma, una omisión decepcionante, pero que resulta totalmente comprensible cuando tienes en cuenta para qué se han usado los recursos del cartucho que habría empleado.

El editor de circuitos –para algunos, la parte más importante del juego– permite almacenar hasta 60 trayectos, que pueden compartirse localmente con otros usuarios. Firebrand señala al respecto que, en otras secuelas, apostarán por la conexión vía Wi-Fi. Construido a partir de la interfaz utilizada con éxito en *Race Driver: Create & Race*, este editor te permite introducirte en cualquier punto de una carrera ya en progresión para detectar inconsistencias y fallos. Así, sólo los circuitos que hayan podido ser completados por sus creadores pueden compartirse; de la misma manera, los objetivos de medalla se calculan a partir de los mejores tiempos obtenidos por el creador durante sus pruebas. De hecho, el editor ha resultado tan flexible que Firebrand lo ha utilizado para crear los más de 100 circuitos para un solo jugador que incluye el título.

Rompiendo barreras a base de rueda

El fuerte de *TrackMania* siempre han sido los modos multijugador. Aunque esta versión no puede siquiera soñar en acercarse a la fiebre comunal de su hermano mayor para PC, sigue habiendo muchas opciones para los usuarios de DS, sin importar el número de consolas o cartuchos disponibles. Los jugadores compiten por el mejor tiempo, ya sea en una sola vuelta o dentro de un límite de tiempo, de forma similar a las rondas de calificación de la F1. Claro que la competición se vive más intensamente con varios jugadores, definiendo la excitación propia de *TrackMania*.

El modo puzle de *TrackMania* vuelve con fuerza: se trata de completar circuitos inacabados con ciertas piezas, y cruzarlos en un tiempo límite.



3 DE DICIEMBRE DE 1992

BILL CLINTON ACUDIRÁ A WASHINGTON EN AUTOBÚS Y OFRECERÁ UNA RECEPCIÓN

(NEIL PAPWORTH ESTABA ENVIANDO "MERRY CHRISTMAS", EL PRIMER SMS COMERCIAL DE LA HISTORIA)

Lo que mañana revolucionará la industria de contenidos digitales lo puedes encontrar hoy en FICOD

El negocio internacional por internet crece cada día, mientras **FICOD** sigue dando respuesta a los cambios que genera un entorno digital y ya es una referencia para todos los que crean, los que producen, los que distribuyen, los que consumen, los que innovan, los que quieren innovar y los que quieren que se innove para ellos **en la industria internacional de contenidos digitales**.

Consigue tu acreditación gratuita para el **FICOD** en www.**ficod2008**.es



DONDE HAY QUE ESTAR PARA SEGUIR AVANZANDO



25 y 26 de Noviembre de 2008.
Consigue tu acreditación en:
www.conferenciapropiedadintelectual.es

25 | 26 | 27 NOVIEMBRE - PALACIO MUNICIPAL DE CONGRESOS | CAMPO DE LAS NACIONES - MADRID | ESPAÑA

Entra en www.ficod2008.es o llama al 900 701 108

Organiza:





red.es

Con la colaboración especial de:









Patrocinan:



BBVA

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
ESTUDIO: **ENSEMBLE STUDIOS**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **2009**



Halo Wars

El universo de Bungie sufre un cambio de perspectiva



Tras pasar al menos una parte de su gestación como juego de estrategia para Macintosh, quizá sea justo que *Halo* vuelva al género que lo inspiró inicialmente. Claro que, teniendo en cuenta en lo que se ha convertido la serie, es lógico que te preguntes qué proporción de aficionados a los shooters en primera persona saltará a un título más pausado y más táctico, sólo porque comparten el mismo universo e idénticos personajes. No sorprende, pues, que los dos dogmas sobre los que se sostiene la posible comercialización de este *Halo Wars* sean la accesibilidad y la autenticidad.



Los diferentes ejércitos son reconocibles por sus brillantes colores específicos, pero los tipos de unidad pueden ser más difíciles de distinguir. Aun así, sólo hay tres tipos por clase, así que tienes cierto margen.

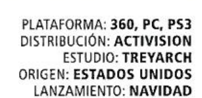
La cámara, controlada en primera persona con una retícula central, ha sido diseñada para evocar una instantánea familiaridad, y tus intenciones nunca están más lejos de convertirse en órdenes al apretar uno o dos botones. Según lo visto en nuestra primera partida, hay poco con lo que juguetear en las confrontaciones, incluso en las ofensivas más aparatosas. La interfaz parece sugerir que sólo hay tres tipos de unidad por clase, como vehículos de tierra o de aire, con mejoras opcionales para todos ellos, y las bases son construcciones modulares con diseños rígidos. Las unidades en sí salen claramente de *Halo*, aunque la disminución de detalle llega hasta el punto que los numerosos Espartanos –al fin y al cabo, se trata de una precuela– necesitan una marca encima para que puedas diferenciarlos de los soldados normales.

Como ayuda a las unidades estándar, se puede atacar las bases con plataformas orbitales armadas, ya sea con bombardeos intensivos o con ataques nucleares. Habrá que ver cuál es la opción de los Covenant.

El mayor peligro al que se enfrenta *Halo Wars* es que Microsoft y Ensemble Studios consideren que el éxito de *Halo* se basa en las raíces de su ficción, y hayan ignorado la brillantez de la mecánica del shooter de Bungie. Se transmite cierta sensación de que, más o menos a los 20 minutos de juego, este título ha mostrado la mayor parte de sus cartas, y que Ensemble no quiere alejarse demasiado de los que considera los fans de *Halo*.

Call of Duty: World At War

No hay paz en el Pacífico: Treyarch vuelve a la Segunda Guerra Mundial



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **ACTIVISION**
ESTUDIO: **TREYARCH**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **NAVIDAD**

El anterior *Call of Duty* de Infinity Ward insistía en colocarte en posiciones de una moralidad comprometida: sus héroes cometían asesinatos, torturaban a terroristas para sacarles información vital y no se preocupaban mucho cuando las balas perdidas atravesaban a algún ciudadano "prescindible". Aunque con *World at War* la serie ha cambiado de estudio de desarrollo y periodo temporal, promete poner a prueba tu conciencia de una forma bastante similar.

Su narración central está formada por dos campañas –el saqueo de Berlín por parte del ejército ruso, y la campaña estadounidense en el Pacífico– que están conectadas por el tema de la venganza: el asalto sin compasión de los rusos sobre la capital germana es una respuesta a la masacre cometida en su hogar; la intervención americana en la guerra fue provocada por el ataque a Pearl Harbour. En otras palabras, en muchos momentos pasarás de la reflexión a la aniquilación ininterrumpida de enemigos.



Las misiones del hidroavión de *World at War* intentan ser un equivalente a la perturbadora secuencia del AC-130 de *Modern Combat*, en la que los jugadores podían haber sentido la violencia de las explosiones.

Para conseguir la amoralidad necesaria dentro de este conflicto humano, Treyarch ha contratado a Kiefer Sutherland para que interprete al Sargento Roebuck, mientras en otros países le doblarán los actores que hacen lo propio con su personaje de *24*. La secuencia en que Roebuck aparece lo muestra junto a su escuadrón (uno de cuyos miembros lo controla el jugador) luchando por alejarse de un accidente aéreo en la jungla, a través de un complejo de bunkers, y hacia campo abierto. La acción está cargada de energía y de variedad: habrá que ver si Treyarch es capaz de mantener ese ritmo trepidante en todo el juego.



Dada la mortalidad de *Call Of Duty*, Treyarch ha introducido un mecanismo de reanimación para partidas cooperativas. Si un jugador muere, su compañero tiene 45 segundos para alcanzarlo antes de volver al último punto de grabación.



Valkyria Chronicles

Sega continúa mejorando su imagen con un título de estrategia diferente y atractivo



PLATAFORMA: **PS3I**
PRODUCCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **BLACK ROCK STUDIO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **14 DE NOVIEMBRE**

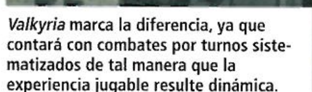
La Gallia de *Valkyria Chronicles* bien podría ser Holanda en la II Guerra Mundial, a punto de ser invadida por los nazis. Ambientado en una Europa ficticia, el próximo título de Sega se atreverá a mezclar elementos de RPG con otros de acción en tercera persona, consiguiendo así una mirada novedosa hacia el género de la estrategia por turnos.

El guión y el arte serán partes esenciales de la espina dorsal de *Valkyria*, siempre que seamos capaces de obviar su trascendentalismo japonés tan inherente así como el inevitable tono kitsch característico del anime, presentado en forma de relato; de hecho, el menú principal es un libro dividido en capítulos jugables.

Pero la verdadera naturaleza del juego es su espíritu estratégico, a medio camino entre la acción y el turno, con una fórmula exquisita que logra la piedra filosofal de la mezcla de géneros, añadiendo estrategia, rol y doble dosis de acción. Mediante una barra de tiempo podremos colocar y mover a nuestros aliados por todo un escenarios; mientras nos movemos, dicha barra se gastará, y una vez que ocurra, pasará a ser el turno del enemigo. Huelga decir lo importante que será llegar a una cobertura antes de que suceda esto. Puede que, a estas alturas, el género híbrido ya sea archiconocido, pero, sorprendentemente, sabe mejor que nunca.

La sutileza brillará por su ausencia a la hora de establecer los roles entre los buenos y los malos. Efectivamente, nuestros enemigos serán una extraña mixtura a medio camino entre oficiales de las SS y reyes europeos barrocos, con una irremediable atracción por la ostentación de poder y los colores negro y rojo. Por el contrario, los buenos vestirán de azul y se les conocerá como "Federación Atlántica". El estupendo apartado gráfico, heredero indiscutible del cell-shading, y evolucionado más allá de sus estrictas reglas y su atrayente planicidad, estará plagado de texturas, filtros que emulan el dibujo a mano, animaciones fluidas y un gran sistema de representación que pondrán la guinda a este pastel del buen gusto llamado *Valkyria Chronicles*.





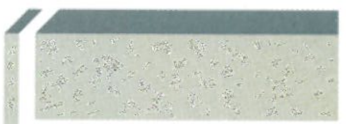
Valkyria marca la diferencia, ya que contará con combates por turnos sistematizados de tal manera que la experiencia jugable resulte dinámica.





Rise of the Argonauts

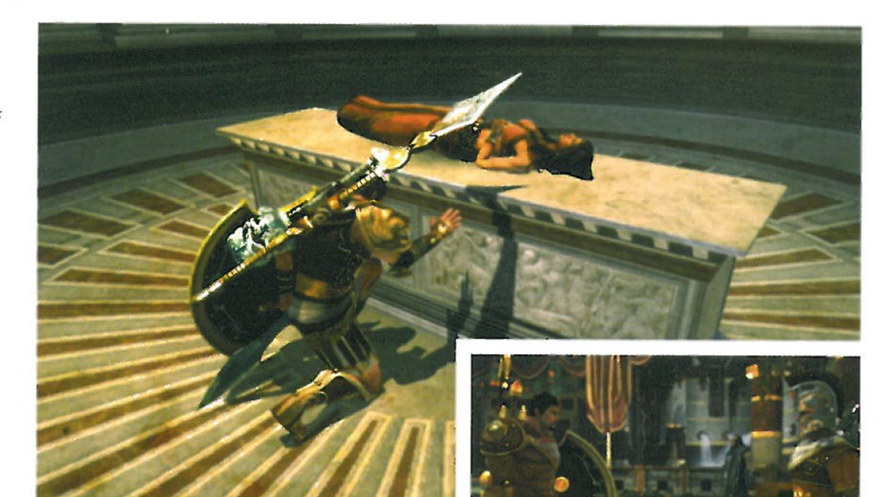
Al igual que Jasón, nosotros también lo sacrificamos todo



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
PRODUCCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **LIQUID ENTERTAINMENT**
ORIGEN: **EE.UU..**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**

Existen reglas básicas para llegar a un estándar de calidad que *Rise of the Argonauts* se limita a romper, sin importarle en absoluto, confiando en sus propias virtudes como videojuego. Y hace bien. En una versión previa, con mucho trabajo por delante y muy poco tiempo para ello, hemos visto mecánicas que deberían caer en el olvido y un estilo narrativo superlativo. Poco le importará al jugador, atraído por su esencia, que el camino sea lineal, que posea la selva más rígida de esta generación, o que el combate no profundice en sus pilares, si se deja abrazar por diálogos bien hilados –y notablemente doblados– y su mitología sugerente de dioses y humanos. Ésa es, valga la redundancia, la divina dicotomía del videojuego, en la que *RotA* marca una gesta implacable. Es cierto que el sistema es un reflejo de lo ya visto en *Mass Effect*, y su capacidad para mantener el rítmo, así como los buenos tiros de cámara, se ha reducido notablemente. Pero cuando te encuentras en situaciones en que uno deja el mando sobre la mesa para pensar qué decisión tomar y cuáles serán las consecuencias, es cuando todo cobra sentido.

Con todo, no queremos decir que *RotA* no logre divertir, pero hemos echado en falta cierta profundidad a la hora de evolucionar a Jasón, así como a la hora de afrontar batallas con diversas armas y armaduras. Quizá, para el jugador que no vea en el auge de los argonautas una verdadera epopeya griega, todas estas florituras narrativas no hagan más que descansar sobre un escudo tesalio.



Esta vez, la moralidad de las elecciones no nos lleva al bien o al mal, sino a la afinidad con un dios u otro.





El planteamiento de *RotA* descansa en el mismo que juegos como *Mass Effect*: una nave, esta vez marítima, (el Argos), para desplazarnos por diferentes zonas que podremos recorrer por el orden que prefiramos.

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **KONAMI**
ESTUDIO: **DOUBLE HELIX GAMES**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**



Silent Hill: Homecoming

Si un tumor con patas avanza entre la niebla, ¿hace ruido?

Homecoming se ha mantenido fiel a la peculiar fascinación de la serie por la decoración con orificios cárnicos y paredes sucias y oxidadas.

H*omecoming* parte de una premisa que aparta a la serie de sus territorios conocidos, pero *Silent Hill* siempre se ha caracterizado por cierta voluntad de asumir riesgos y jugar con su fórmula básica. Sin embargo, una cosa se ha mantenido siempre inamovible: no tratar nunca sobre el mundo real. Aun así, *Homecoming* tiene como protagonista a un forastero, Alex Sheperd, que vuelve como soldado de una lejana guerra sin nombre, lo que puede arrastrar paralelismos contemporáneos a la ambigüedad de la pesadilla. No puede dejar de resaltarse el potencial que ello imprime a una serie que se basa en la exploración de las represiones y los conflictos internos, aunque queda por ver si Double Helix puede explotar unas posibilidades tan ricas.

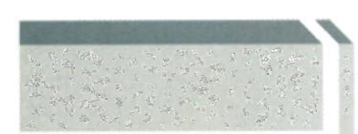
Lo que queda claro es la (preocupante) decisión de que *Homecoming* abandone algunas de las tradiciones más importantes de la serie. La más evidente es la importancia que ha adquirido la violencia. El habitual surtido de bolsas de pus tumescentes sigue babeando por toda la ciudad, pero Sheperd es un luchador mucho más brutal que sus precedesores. Las muertes implican clavar cañerías en las cabezas de tus enemigos y pisar su cara para sacarlas, dejar sus vísceras al aire a golpe de hacha, o los ya clásicos golpes con bate de béisbol.

Silent Hill nunca ha tenido problemas en incluir momentos sanguinolentos, pero eran distintos a la salvaje atmósfera de este juego que, combinada con la eficacia de Sheperd en el combate, resta eficacia a la sensación de miedo. Veremos si la cosa sigue igual más allá de las secciones iniciales, o si el potencial de su héroe como personaje se aprovecha o no.





Los efectos lumínicos son de lo más escalofriante. Por eso es una pena que la niebla siga siendo básica, como si no hubiera evolucionado desde las versiones para PS2.



The House of the Dead: Overkill

Zombis, *strippers* y armas. Los shooters sobre raíles apuesta por la *exploitation*

PLATAFORMA: **WII**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **HEADSTRONG GAMES**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **2009**

Headstrong le ha sacado mucho jugo al hardware, aunque hay mucha repetición en cuanto a enemigos.



Escenas inimaginables de degradación humana!", exclama el material promocional de *Overkill*, enviado a la prensa en forma de la maltrecha carcasa de un film de serie Z en VHS. Sega le ha encargado a Headstrong Games que acercara la franquicia *House of the Dead* a los jugones occidentales, a pesar de que muchos pensemos que ya estaba bien establecida, así que este estudio de desarrollo inglés se ha lanzado a realizar un pastiche *exploitation* de zombis con macabro entusiasmo. Mientras Bradly Crooks, de Headstrong, nos guía por el nivel de una feria, vemos manos cercenadas girando en máquinas de algodón de azúcar, un vendedor de perritos calientes con la cara en su propia parrilla, y pedazos de cuerpo clavados a la pared en el puesto del lanzador de cuchillos: todo ello tan grotesco como marca la tradición *zetosa*. La pantalla incluso parpadea con las rayas y las manchas de una bobina ajada.

Dentro de un género tan estático como los shooters sobre raíles, *Overkill* aporta algunas ideas propias. Aunque el movimiento sigue siendo predefinido, mover la retícula a un lado de la pantalla te permite girar la vista 40° en cualquier dirección, lo que ayuda a ver objetos y enemigos ocultos. Además, una barra de combo crece a medida que aciertas disparos, incrementándose cuando salvas a ciudadanos en peligro, lo que sirve para aumentar tu puntuación final y desbloquear nuevos objetos. También hay un contador de adrenalina que puedes gastar en moverte en el modo de cámara lenta bautizado como "mofo slo-mo", que te ayuda a apreciar el detalle con el que se ha realizado la explosión del cerebro de los zombis. Con su modo cooperativo libre, *Overkill* parece que se pondrá a la altura de otros shooters para Wii como *Ghost Squad* o *Umbrella Chronicles* en cuanto a diversión descerebrada. A lo que tienes que mezclar científicos locos, *strippers* y afirmaciones sobre ser "tan terrorífico que llorarás sangre por tus propios ojos".



PLATAFORMA: **DS**
PRODUCCIÓN: **NINTENDO**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **LEVEL-5**
LANZAMIENTO: **7 DE NOVIEMBRE**

El Profesor Layton y la Villa Misteriosa

El empeño de Hino por obsesionar al mundo con sus rompecabezas en novela se acerca a España

No hace falta pensar mucho en el concepto atractivo de esta mezcla para distintos jugadores, porque su original idea y su forma de contar comienzan de una forma absorbente y bella se mire por donde se mire. En la Nintendo DS se reproduce un cuento con una factura al alcance de Level-5 y pocos títulos más, y, con él, lo que en un primer momento podría asemejarse a una aventura, se convierte, en realidad, en el inicio de una lucha frente a un listado de puzles clásicos, enmascarada en su dispersión por el mapa de juego y la historia.

Algún reproche podría darse en la sensación de que muchos retos planteados no tengan relación directa, por regla general, ni con la trama ni con el entorno de juego actual. La ingeniosa idea de los personajes obsesionados con los puzles (o el surgimiento por cualquier casualidad sutilmente forzada), los distintos episodios, recorridos y coleccionables y la continua distracción de una historia pulida y brillante, hacen fácil querer volver a abrir la DS, bien en su faceta de libro, bien para buscar otros cuantos pasatiempos. Ambas seducciones se ayudan entre sí, realzando aún más el juego, así que será difícil descubrir momentos en los que haya falta de inspiración. Tampoco lo busques en su estilo visual, digno de una serie de animación, si es que no lo es ya. Parece fácil asumir que las escenas animadas serán las mejores que se puedan encontrar en la portátil. Completan un apartado artístico fuera de lo normal tanto en calidad y personalidad como en estilo, rompiendo con el típico nipón.

La duración, dificultad, variedad y humildades de la primera parte de una trilogía ya evolucionada aún están a examen, pero poco podrá evitar que los misterios de la Villa y la búsqueda de la Manzana Dorada enganchen a los usuarios europeos. El retraso no evitará probar por enésima vez la fiabilidad de la fórmula, y Nintendo debe saberlo, pues lo ha colocado como estandarte, con todo el ingenio y arrogancia de Layton –prueba para el jugador–, al frente de su campaña portátil navideña.







Matemáticas, deducción, agudeza visual, prueba-error.. La mayoría son puzles de toda la vida. El aficionado encontrará en la sencilla pero funcional implementación en la DS la nueva forma de afrontarlos.

Wii Music

Miyamoto impartirá clases musicales a domicilio para los ávidos de conocimiento y no de desafío



PLATAFORMA: **WII**
PRODUCCIÓN: **NINTENDO**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **NINTENDO**
LANZAMIENTO: **14 DE NOVIEMBRE**

En su versión avanzada, *Wii Music* expresa con más claridad su propósito, tan confuso en julio. Es más fácil recalcar que no es un juego musical típico –no se asemejará a *Guitar Hero*–. Aquí se recorren sus opciones en lugar de intuir su promesa. Y, de esa manera, evoluciona como una apuesta por el aprendizaje musical y el disfrute de sus bases. Pero para descubrir esta intención existen unas clases que servirían para iniciar musicalmente a un ignorante. Está lo que se puede hacer con los mandos, que sigue basándose en gestos y pocos botones, para que la habilidad con los dedos no sea lo importante (y para mantener el ridículo). Y luego está cómo se utilizan los mandos como instrumentos, con el objetivo básico de comprender su estructura y funcionamiento en los temas.

Ese conocimiento servirá para atreverse a modificar temas e improvisar nuevos arreglos sin sonar desastroso. El libro-juguete de experimentación que está pareciendo *Wii Music* necesitará de ganas y comprensión, pero es la forma de estudiar la base de percusión típica del jazz.

Con el directo vuelve la dirección de orquesta y un *Big Brain Music* para afinar el oído. No parecen desentonar e irán acompañados de una prueba típica de ritmo puntuable. Pero para eso Nintendo ya inventa *Ouendans:* aquí lo que deberá aguantar son las ganas de aprender con unos instrumentos que ya ponen las notas y te piden otras cosas.



Muchos minijuegos musicales anteriores tenían problemas de respuesta, pero en *Wii Music* parecen ausentes. Su dominio y lo aprendido deberían llevar al mayor objetivo: transformar temas en directo para montar un vídeo y compartirlo.





La batería, pese a mantenerse a modo de extra, mejora sus sensaciones si se siguen las clases incorporadas (también muy informativas). Sitúa el control del bombo con los pies al nivel de la exagerada accesibilidad del resto del juego.




Oil
Banjo Copter
BANJOPRINT #004
BANJO-KAZOOIE



CONOCE A BANJO

Mitad Mario, mitad Meccano, el nuevo juego de Rare es una pequeña joya

Banjo-Kazooie: *Baches y Cachivaches* es un juego en el que debes crear cosas. Las ideas vistas en *LittleBigPlanet* y *Spore* se han establecido en el mundo de los videojuegos, por lo que parece el momento apropiado para que un gran lanzamiento de Microsoft Game Studios siga ese camino; pero hay algo más importante: Rare ha pasado de ser la pieza que no terminaba de encajar a convertirse en la parte más importante del puzle de Microsoft.

Dado que se trata de la primera compañía en conseguir hacer triunfar los FPS en consola, es algo irónico que Microsoft necesite su ayuda para ampliar su catálogo y llegar a un público más amplio. *Grabbed by the Ghoulies* parecía fuera de lugar en la Xbox original, pero ahora la 360 está intentando llegar a las masas, y Rare, que ya ha desarrollado los nuevos avatares de la consola junto con el

TITULO: **BANJO-KAZOOIE: BACHES Y CACHIVACHES**
PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCION: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **RARE**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**





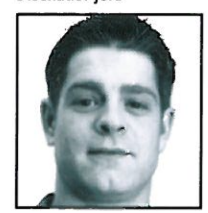
Marc Betteridge
Director del estudio



Rich Cousins
Productor



Gregg Mayles
Diseñador jefe



Salvatore Fileccia
Programador jefe



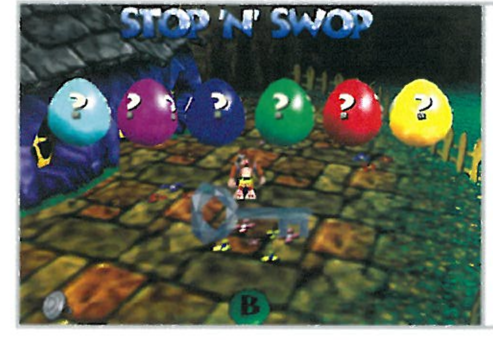
colorido *Viva Piñata*, es la mejor posicionada para ayudarle a lograrlo. Pero si creéis que con *Banjo* se está recuperando a una mascota con una década de antigüedad para ir sobre seguro, no podríais estar más equivocados.

Aviso: es muy posible que *Baches y Cachivaches* se convierta en uno de los juegos más engañosos de la historia. En la superficie, el juego nos muestra a Banjo y a Kazooie enfrentándose a su vieja enemiga Grunty en una serie de retos; la novedad para esta entrega será la importancia de la construcción, de la conducción y de la mejora de los vehículos que usaremos. Es fácil crucificarlo como un intento desesperado de intentar revivir el género de las plataformas convirtiéndolo en un clon de GTA para niños, y las primeras impresiones hacen pensar que, aunque tiene mucho encanto y un buen conocimiento de sí mismo, muy poco ha cambiado bajo esta nueva capa de pintura.

La secuencia inicial ofrece un buen número de chistes relacionados con los diez años transcurridos desde la última vez que Banjo apareció en N64, con alguna que otra pulla a *Ghoulies* y unos cuantos guiños a los últimos títulos de Rare. Entonces, el juego te ofrece un camino de monedas para que lo sigas; el instinto recolector está tan firmemente anclado en nosotros que, hasta que llevamos la mitad de ellas, no nos damos cuenta de que es una broma elaborada. Una agradable muestra de que estos desarrolladores británicos no han perdido su sentido del humor, y que saben bien que la mecánica tradicional de *Banjo* ya no funciona. Pero las dudas vuelven a surgir cuando Banjo y Grunty se ven trasladados al nuevo mundo central de Showdown Town para competir por Montaña Espiral. Puede que Showdown Town sea enorme y cuente con diseños muy atractivos, pero la estructura del juego se hace algo anticuada (mundos separados con retos particulares que, una vez superados, dan acceso a más mundos con más retos).

Al principio, el énfasis puesto en los vehículos no parece ser más que una forma de ampliar la gama de movimientos de Banjo. Su primer viaje lo hará a bordo de un carrito de la compra, que irá evolucionando a medida que Banjo encuentra más partes para el mismo a lo largo del juego. Pese a que hay bastantes cosas muy satisfactorias (el motor físico es gratificante, y los vehículos muy divertidos de conducir), no se puede evitar la sensación de que se trata de un caso de viejas ideas con un nuevo lavado de cara.

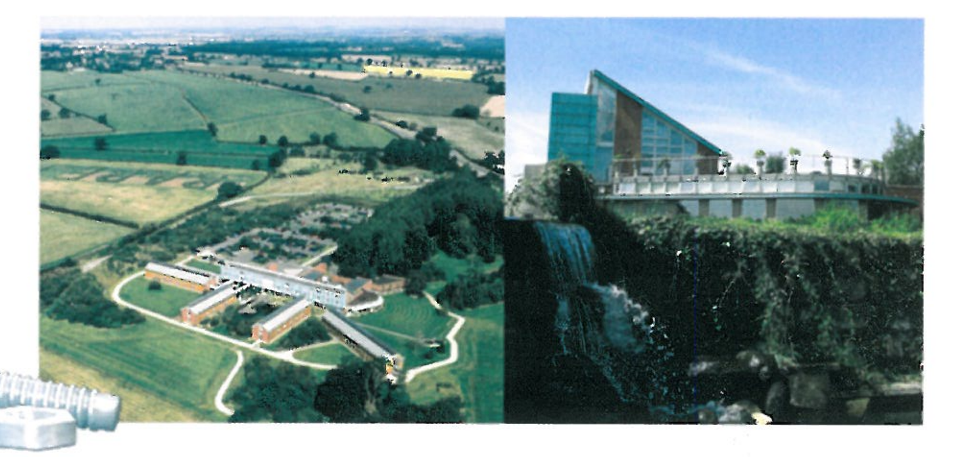
Pero las viejas ideas tienen mucho que decir todavía, y nos dirigimos a Nutty Acres para nuestras primeras misiones. Los mundos de *Banjo* son todo lo imaginativos y consistentes como cabría esperar, y esta primera zona es un paisaje de retazos, lleno de volcanes y lagos, y aunque las primeras tareas que nos encomiendan son de ir a buscar algo, su desarrollo es inteligente (hay una en la que tenemos que llevar una bomba a que la desactiven, debiendo enfrentarnos al terreno ondulado y a nuestra habilidad al volante), y al final de cada una, nos toparemos con tablas de puntuaciones, vídeos grabados y recompensas. Al añadir a la mezcla un amplio abanico de objetivos, que van desde carreras y pruebas acrobáticas hasta retos deportivos, *Baches y Cachivaches* se convierte en una puesta al día algo convencional pero muy di-

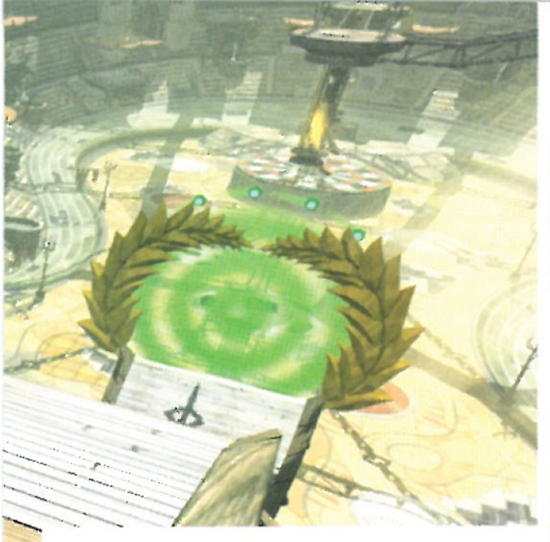


STOP 'N' SWOP

El mundo de los videojuegos está lleno de elementos que nunca se han hecho un hueco en los juegos finales; como el Stop'N'Swop. En *Banjo-Kazooie* había ocultos seis huevos y una enigmática llave de hielo que, según los rumores, servían para desbloquear cosas en la secuela. Estos huevos nunca llegaron a abrirse, bien fuese por los cambios de hardware, ya que en la N64 final nunca fue posible lo de cambiar de cartuchos, o bien porque a Nintendo no le gustaba eso de que la gente sacase los cartuchos de la máquina demasiado rápido; pero gracias a *Banjo-Kazooie* para XBLA, por fin Stop'N'Swop llegará a los usuarios. Sin embargo, en esta ocasión será *Baches y Cachivaches* quien se beneficiará de ello, ya que cada huevo desbloqueado tendrá un efecto concreto sobre Showdown Town.

La marcha de Chris y Tim Stamper apenas afectó al espíritu de la compañía. Según Betteridge: "Conozco a Tim desde los 14 años. Les hecho de menos más a nivel personal que a nivel profesional. No en vano, aquí somos 200 personas, muchas de las cuales fueron adiestradas por Tim y Chris. Hemos conservado esa visión: no fue un gran cambio. Seguimos las mismas directrices que antes".





Según Fileccia, "Hubo una época en la que era demasiado realista. Si volcabas, tardabas mucho en darte la vuelta. Ajustamos algunas cosas y creamos un entorno físico más flexible, mejorando la estabilidad de los vehículos".

Mayles cree que el interés actual por los juegos creativos se debe a las mejoras tecnológicas: "Las físicas hubiesen hecho imposible *Baches y Cachivaches* en el pasado".

vertida. Quién sabe, tal vez en algún lugar nos encontremos una sección de plataformas.

Cuando salimos de las misiones nos percatamos de que *Baches y Cachivaches* es de todo menos convencional. El modo historia es sólo la mitad del juego, y pese a que la comparación más obvia sería con *Super Mario 64*, lo cierto es que las baldosas amarillas nos llevan al mundo de *Spore* y *LittleBigPlanet*.

Resulta que Banjo es un "oso de Troya". Bajo su plantel de personajes conocidos, *Baches y Cachivaches* tiene tanto de juguete físico y equipo de construcción como de plataformas. Los vehículos no son un añadido hecho a la desesperada, sino que se han convertido en el eje en torno al cual gira todo el juego: se trata de un título que te incita a hacer cosas. Después, te anima a probarlas, compartirlas, trastear con las creaciones de otros usuarios y perderte en la complejidad y la diversión del proceso. *Banjo-Kazooie* ha dejado atrás la búsqueda de monedas.

Todo esto tarda bastante en hacerse patente, ya que el editor de vehículos (la clave para entender el juego) es tan sencillo o tan profundo como queramos que sea. Cuando entramos por primera vez en el taller de Mumbo, donde llevaremos a cabo todo el trabajo de construcción, nuestro deber será montar un kart muy básico: un asiento, unas ruedas, un motor y combustible. En diez segundos, parece una distracción interesante, aunque innecesaria. Y aunque el juego se basa en que el jugador recoja partes y construya dichos vehículos según las necesidades de cada reto concreto, habrá quien apenas pase unos minutos en el taller, elaborando los vehículos más básicos para cada objetivo.



"El juego consiste en que el jugador recoja partes y construya vehículos según las necesidades de cada reto en concreto"





Mayles asegura que "no me sorprendería que la gente ignorase el modo de juego principal. Se pasarán horas creando cosas, haciéndolas atractivas, y enseñándoselas a los amigos. Si la gente quiere jugar así, bienvenido sea".

Pero también habrá gente que se pase una cantidad ingente de horas en el editor, experimentando con las partes y perfeccionando sus diseños; porque *Baches y Cachivaches* te permite crear lo que quieras, independientemente de lo bien que se ajuste a la tarea que estés realizando.

Valga como ejemplo el salto de longitud. Muchos le pondrán alas y cohetes a su kart ya creado. Pero habrá quienes profundicen más, introduciendo en la ecuación el peso de los bloques y una forma aerodinámica (cada elemento tiene efectos visibles, y resulta ser crucial para conseguir los premios más importantes). No faltarán los creativos, como el testeador de Rare que creó un vehículo en dos partes: un cohete que, al final de la rampa, suelta sus enganches y lanza una cabina esférica con Banjo en su interior.

Es el tipo de creatividad que algunos jugadores encontrarán intoxicante, pero que precisa de un editor de confianza e intuitivo, y el taller de Mumbo es algo a lo que sus desarrolladores han dedicado mucho tiempo. Según Gregg Mayles, director de diseño de Rare y director creativo de *Baches y Cachivaches*, "Hacer un buen editor no tiene ningún secreto. Es simple iteración. Cuando empecé con este trabajo, me parecía que el editor llevaría unos seis meses, y eso siendo pesimista. Al final, acabó convirtiéndose en todo un proyecto. Un editor es tan sólo una barrera entre lo que el jugador quiere y el producto terminado. Nuestro trabajo es intentar conseguir que esa barrera sea lo más fina posible, para que el usuario pueda pasar de visualizarlo mentalmente a plasmarlo en el juego tan rápido como sea posible".

Rich Cousins, productor del juego, dice: "Lo que más asusta a la gente es la primera

EQUILIBRANDO LAS RUEDAS

Que los jugadores tengan a su disposición herramientas poderosas y físicas fiables dificulta mucho el equilibrar los juegos. ¿Cómo lograr que una carrera sea justa cuando los usuarios pueden competir con cualquier cosa? Según Mayles, "Hemos intentado equilibrarlo para la gente que sólo va a jugar y recoger las piezas de puzle, y para la gente por encima de eso, que querrán crear cientos de vehículos y volver a jugar todo". Cousins añade: "Pero no puedes pensar en todo lo que vaya a hacer el jugador. Los testeadores dicen 'Gané rompiendo el juego', y nosotros le contestamos 'No, está bien.



vez. Todas esas piezas, esa gran zona vacía... ¿qué hago?". Los que se vean sobrecogidos por el editor tendrán a su disposición una serie de chasis precreados; pero Rare ha hecho bien su trabajo, y, al sentarse frente al editor, sigue siendo más tentador el seleccionar unas ruedas y empezar desde cero.

Todo lo que necesitan los vehículos es un asiento para Banjo, ruedas, un motor y combustible; e incluso esto último es negociable, ya que hay disponibles sistemas de propulsión por globo. Todos los objetos están distribuidos en menús y, con sólo pulsar un botón, pasaremos de construir a probar nuestra obra. Empezamos colocando las cuatro ruedas. Luego es sólo cuestión de juntar bloques que conecten, añadir un asiento, poner tres o cuatro motores (cada uno dará más potencia, pero también nos hará más pesados), y luego nos dedicamos a los demás elementos: algunos son pequeños detalles, como unos dados, mientras que otros, como los sistemas de vuelo o navegación, nos permitirán surcar los cielos o explorar los ríos y lagos del juego.

Una vez construido el vehículo, se puede guardar en forma de plano y sacarlo cada vez que lo necesitemos para un objetivo concreto. Los planos se generan automáticamente, y se pueden intercambiar online. Incluso se pueden sacar fotografías de los vehículos de los demás y, si no han protegido su plano para evitar robos, los podremos recrear con sólo pulsar un botón.

La complejidad de los vehículos requiere unas físicas fiables, ya que el placer de crear algo sólo es comparable a su credibilidad en el mundo del juego. Según Salvatore Fileccia, programador jefe: "Al principio, teníamos físicas reales. Pero hacía falta un doctorado en ingeniería para crear algo. Así que lo más difícil ha sido conseguir que las físicas propias de los dibujos animados funcionasen. Quieres que la gente cometa errores y se divierta, pero también quieres que la gente que no entienda las leyes de la física sea capaz de crear algo que no se desmonte".



Mayles: "Durante el desarrollo, le dije al artista que rechazaría todo gráfico decente. Cuando tuvimos a seis personas creando vehículos feos, conduciéndolos y divirtiéndose, pensé: lo tenemos".



Con un golpe fuerte, habrá partes del vehículo que se caerán, afectando de forma realista a la conducción. Menos realista será que con un botón podremos recomponerlo sin dificultad.

Aunque da gusto ver cómo *Banjo* se pone al mismo nivel de *LittleBigPlanet* y *Spore* en busca de ser juegos creativos, sigue sorprendiendo que Rare se arriesgue tanto con una franquicia tan valiosa.

Lo cierto es que tuvo que hacerlo. Según nos cuenta Mayles: "Empezamos por un camino muy tradicional, pero nos dimos cuenta de que así llegaríamos a un público cada vez más pequeño. No creo que hubiésemos podido hacer lo mismo de siempre. Vale, posiblemente la reacción inicial sea '¿Qué habéis hecho con Banjo?' Pero en cuanto la gente le dé una oportunidad, estamos seguros de que la mayoría cambiará de opinión".

Mark Betteridge, el director del estudio, opina lo mismo: "La nostalgia es genial, y se pueden ver muchos elementos nostálgicos en *Banjo*, pero lo que no puedes hacer es usarla como pilar central de tu producto. La idea es que hay que intentar llegar a un público más amplio. Vender siempre a los mismos está bien, pero necesitamos más gente".

Al preguntarles si les costó adaptarse a la vida dentro de Microsoft, después de la marcha de Tim y Chris Stampers, y con juegos como *Ghoulies* etiquetados como rarezas entre tanto FPS, Betteridge nos da una respuesta filosófica: "Es difícil expandir una base de usuarios con sólo uno o dos productos. Ahora hay otras cosas de third party como *Lego Star Wars*, así que es un terreno de mayor éxito hoy en día. Creemos que la consola está más asentada y creciendo, y eso nos viene mucho mejor. No tengo ninguna duda de que podríamos hacer un nuevo FPS, pero no sé qué aportaría esto a Microsoft, aparte de ser un producto más en un terreno en el que tienen un gran número de títulos. No va a expandir la base de usuarios ni a definir la plataforma. Eso es lo que estamos intentando".

Como sugiere toda esta charla sobre crecimiento de mercado, Rare es una compañía que tiene muy claro el camino que quiere seguir. Betteridge prosigue: "Posiblemente, con la Xbox 360 podemos avanzar más.



PROTOTIPOS

Posiblemente, Rare haya cancelado más proyectos que ninguna otra desarrolladora, pero su enfoque flexible del desarrollo le permite explorar opciones con las que otras no se arriesgarían. Betteridge: "La mayoría se equivocan al empezar a trabajar con un equipo demasiado grande; tienen que encontrar algo para hacer, y acaban perdiéndose antes de encontrar ese elemento clave que hace que el juego merezca la pena. Cuando empezamos con la idea básica para *Banjo*, no teníamos artistas. El arte fue obra de un programador durante su hora de comer. Se trata de ver si algo merece la pena. No hacen falta gráficos llamativos, sino una jugabilidad cuidada. Le damos vueltas hasta que creemos que lo tenemos y que debemos avanzar desde ahí, o bien, no encontramos lo que buscamos y nos dedicamos a otra cosa".







Según Betteridge, "Cumplir 25 en el negocio del entretenimiento electrónico es toda una vida. Aún conservamos el mismo espíritu: la atención al detalle y un sentido del humor que es único; algo que nunca va a cambiar".

El enfoque de Microsoft ha cambiado. Para conseguir vender más de 20 o 30 millones de unidades hace falta crear algo diferente, y éste es el momento. La 360 tiene un número fantástico de juegos de alta calidad. Lo que tenemos que hacer es llegar a gente que, tal vez, ni siquiera hayan jugado nunca a nada. Esa es la gente que necesitamos para llegar a los 100 millones de consolas vendidas. Todo un récord. Lo cierto es que hemos creado títulos únicos en el pasado, con formas de pensar diferentes, y no tenemos miedo a la hora de parar algo que no funcione. Queremos crear productos en un terreno en el que nosotros definamos las reglas".

Betteridge se muestra enigmático a la hora de hablar de nuevos proyectos: "En lo que respecta al camino que seguirá el ocio electrónico en el futuro, adelantamos que todavía hay caminos que no han sido explorados. Veréis cosas de Rare que se alejarán del camino habitual del ocio electrónico".



"En el futuro, veréis cosas de Rare que se alejarán del camino habitual dentro del mundo del ocio electrónico"

Al presionar, comenta: "Es sorprendente la cantidad de tiempo que dedica la gente al Facebook; de hecho es sólo un foro para compartir información y fotografías. Es el modelo definitivo de contenido creado por los usuarios. Pones el sistema y la gente se pasa, literalmente, dos o tres horas al día allí. ¿Quién iba a pensar que la gente invirtiese tanto tiempo en algo así? De vez en cuando, surge un producto de la nada y redefine las reglas sin que nadie se lo espere. Ese es el trabajo de las first party. Para una third party, crear algo así sería muy arriesgado".

Esto no quiere decir que Rare le dé la espalda a su pasado. Antes de irnos, pudimos echar un vistazo al *Banjo-Kazooie* original, que va a llegar a Xbox Live Arcade en este mes noviembre, coincidiendo con el lanzamiento de *Baches y Cachivaches*. Y nos sorprendió gratamente descubrir que sus gráficos y sus plataformas han envejecido mucho mejor que bastantes títulos de N64, sobre todo bajo la implacable mirada de la alta definición.Rare también ha anunciado que su secuela llegará en 2009.

Por tanto, nos encontramos en un punto entre la innovación y la tradición: dos cualidades que definen a *Baches y Cachivaches* y que podrían decir mucho sobre el estudio que lo está creando.

Es un camino difícil, pero si Rare puede ganarse a la gente con su revisión de nuevas franquicias bajo un nuevo aspecto, entonces Microsoft podría tener una oportunidad de ganar a Nintendo en su propio terreno. No cabe duda de que queda mucho trabajo duro por hacer, pero la recompensa podría ser muy grande.



Según Mayles, "El límite de tamaño es de 19 bloques de 19x19. Entre un grupo de gente crearon un robot gigante, cada uno una parte. No se movía, pero molaba".











"Vamos a tener genitales voladores". Dice Cousins preocupado. Mayles: "Es imposible perseguirlos a todos. Hemos puesto herramientas para, si quieres, poder aceptar sólo vehículos de tus amigos".

REINA DEL MONTÍCULO

Con *Baches y Cachivaches,* Rare ha afrontado con sentido del humor grandes clásicos del multijugador, pero su imaginación va mucho más allá de renombrar el modo "Rey de la Colina". Los vehículos juegan un papel importante, y dado que se podrá crear lo que se quiera, a los modos con gigantescos balones de fútbol y baloncesto cambiarán con el tiempo, cuando se difundan por Internet nuevas estrategias y diseños. Con sus 20 modos de juego, Rare podría ofrecer el compañero creativo perfecto para tanta destrucción presente en Xbox Live.





Tras el éxito de Wii y DS, Nintendo tiene ante sí un futuro brillante. Entonces, ¿por qué sus aficionados de siempre no se sienten queridos?

Puedes definir a una compañía por el modo en el que habla a sus consumidores. Y las campañas publicitarias de Nintendo han cambiado mucho en 20 años: a día de hoy, recuerda más a un dentista que a la creadora de *Mario*. Nintendo ha cambiado, y los números le dan la razón. Vende consolas a un ritmo desorbitado, y sus beneficios para el primer cuarto del año han subido un 33,7%, alcanzando los 107,3 mil millones de yenes (680 millones de euros). Pero, con tanta transformación, se ha pagado un precio. Junto a las alabanzas en periódicos y revistas de estilo de vida, nos encontramos las quejas de los usuarios tradicionales de Nintendo. No todos están satisfechos con el nuevo éxito de la compañía; se sienten olvidados.

El inesperado éxito de la compañía es el resultado de una estrategia en la que llevaban trabajando un tiempo, en busca de la revolución que supuso la DS. La máquina vendió decenas de millones de máquinas y de juegos; pero, fuera de Nintendo, pocos creían que fuese a tener semejante impacto. Luego llegaría el E3 de 2006, y con él la Wii. La controversia inicial se vería acallada por un nuevo gran éxito; no está nada mal para una consola que muchos consideraban una GameCube con diferente aspecto, y con un escaso apoyo inicial de las third party.

Pero al menos, por aquel entonces, la compañía mostraba juegos. Ya en 2008, pese a presentar *Shaun White Snowboarding* y un nuevo *Animal Crossing*, la conferencia de Nintendo en el E3 nos mostró a una compañía a punto de convertirse en una empresa de estilos de vida. El clímax del evento no fue ni un nuevo *Mario* ni un *Zelda*, ni siquiera un *Kid Icarus*: fue *Wii Music*, un juguete digital que, aparte del formato, no es que tenga mucho que ver con el mundo de los videojuegos. Nintendo se afianza en una posición en la que el E3 ya no le sirve para llegar a su público.

Durante dos décadas, Nintendo ha sido sinónimo de los mejores videojuegos. Ahora, vuelve a estar en la cima, pero no parece ser capaz de satisfacer a la gente que le apoyó en el pasado, cuando estaba en una situación algo difícil. ¿Por qué le cuesta tanto a Nintendo satisfacer a los jugadores hardcore? Revisamos los diez factores que lo motivan.

1 Shigeru Miyamoto ya no es el hombre que creó a *Donkey Kong*

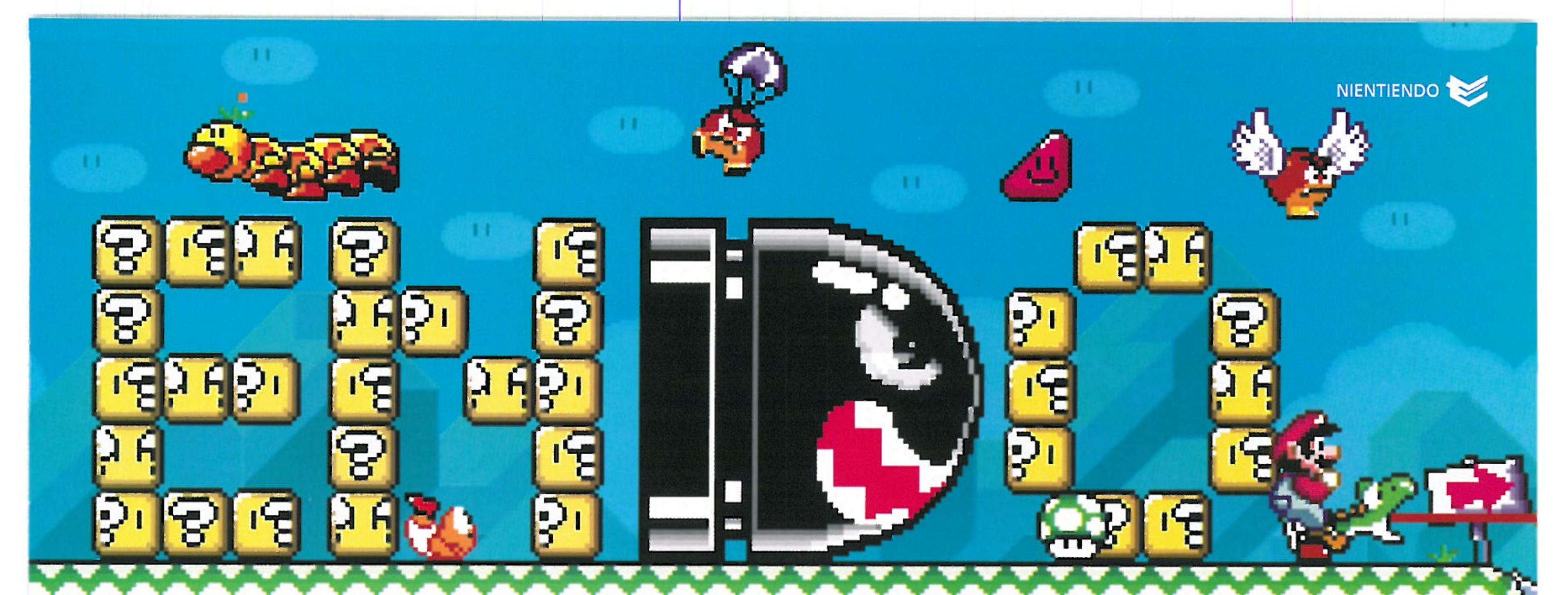
Miyamoto es uno de los desarrolladores más instintivos y autobiográficos de los videojuegos, capaz de convertir aquellas excursiones infantiles por el interior de cuevas en un *Zelda*. No se puede subestimar su importancia en Nintendo, y, pese a lo que digan muchos, sigue siendo el genio creativo responsable de las grandes ideas de la compañía. Una fuente cercana a Nintendo asegura que "tiene el poder para cancelar o reestructurar cualquier proyecto. De hecho, éstos cambian con una simple sugerencia suya, convirtiéndose al instante en proyectos de gran presupuesto, ya sea a nivel interno o de second party. Sólo conozco unos cuantos casos iguales en la industria. Gracias a ese respeto y poder, se convierte en la persona que más puede influenciar el camino que tomará Nintendo".

Al envejecer, las preocupaciones y la influencia de Miyamoto en Nintendo también cambian. *Pikmin* era la primera muestra de que su objetivo había cambiado, y desde entonces hemos tenido la oportunidad de disfrutar de sus intereses más dispares. Es lógico pensar que el tiempo que se pasa adaptando sus aficiones a las máquinas de Nintendo es tiempo que no invierte en desarrollar esos nuevos *Zelda* o *Mario* que reclaman los fans tradicionales.

2 En realidad, Nintendo no es una compañía de videojuegos

Dicho de otra manera, al dejar a un lado a los usuarios hardcore, Nintendo se mantiene fiel a su estrategia de 120 años, en la cual ha pasado de hacer naipes a dirigir compañías de taxis, cadenas de TV, e incluso vender arroz instantáneo. En ese aspecto, es una compañía que le debe a su público tanto un nuevo *Mario* como un nuevo mazo de cartas con el que apostar. La habilidad de Nintendo para cambiar e innovar es también la cualidad que provoca que varíe su objetivo y se reinvente cada poco tiempo. Nintendo tiene una historia rica de oportunismo, en la que hacer los mejores juegos es, en cierto modo, una forma de negocio más. Y con su vertiente actual, puede cumplir la misión de darles una satisfacción a sus inversores.

Según nos cuenta nuestro contacto, "echando la vista atrás se puede ver que, desde la SNES hasta la GBA, Nintendo se dedicaba básicamente a alimentar a sus fans, y a nadie más. Proyectos tan interesantes como la cámara de la



GB, *Mario Paint* y el N64DD parecían salirse de la norma, pero seguían orientados exclusivamente a su base de usuarios. Algo que no se puede decir de Wii o de DS".

3 Es difícil hacer juegos de Nintendo para hardcore

Especialmente difícil por culpa del hábito de Miyamoto de cancelar proyectos que ya estaban muy avanzados, en busca de un juego mejor. Los grandes títulos de Nintendo que reclaman los aficionados requieren grandes inversiones de tiempo y dinero. El desarrollo de *Super Mario Galaxy* empezó en 2004, pero se trabajaba en él desde el nacimiento de la GameCube. Y el juego no consiguió vender tanto como esperaba Nintendo, como tampoco lo hizo *Twilight Princess*.

Pero esto es sólo parte del problema. Sus grandes éxitos del pasado, con el factor de la nostalgia asentado en la memoria de toda una generación, ponen a Nintendo en una situación difícil: deben lograr la innovación que piden los aficionados y conseguir ofrecerles esos elementos tradicionales que exigen estos mismos aficionados. En ese aspecto, la perspectiva de intentar algo completamente diferente se vuelve especialmente tentadora, más si tenemos en cuenta las dificultades para reinventar. Si ya has mandado a *Mario* al espacio, para intentar innovar, ¿qué hacer ahora? De repente, *Wii Music* tiene mucho más sentido.

4 Es más fácil hacer juegos Nintendo para hardcore

Sólo hizo falta un equipo de nueve desarrolladores durante 90 días de trabajo para crear *Brain Training*, y ha vendido más de 13 millones de unidades desde 2005. En frío, los seis millones de unidades vendidas de *Super Mario Galaxy* parecen buenas, pero cuando haces la comparación, lo de *Brain Training* es una locura. En vista de los datos, si esto no fuese Nintendo, ninguna otra compañía se arriesgaría a sacar títulos de gran presupuesto.

Con DS y Wii, Nintendo ha demostrado algo fundamental: que los gráficos no son importantes para su nuevo público. *Brain Training* tiene aspecto de haber sido hecho con el Paint, pero ha superado con creces las ventas del espectacular *Crysis*. La jugabilidad compleja y los gráficos rompedores son consideradas distracciones caras; pero sin ellas, no vas a conseguir satisfacer a los jugadores de toda la vida.

5 Ni siquiera los juegos hardcore de Nintendo son hardcore hoy día

Nintendo dirá que está haciendo los juegos más accesibles. Otros dirán que los hacen para tontos. Tanto en *New Super Mario Bros* como en *Zelda: Phantom Hourglass* se ve un estilo más sencillo, que no se puede explicar sólo por el hecho de que hayan sido creados para jugarlos en el autobús. Han sido creados para un público que no está familiarizado con la mecánica evolucionada y las tradiciones de dos longevas franquicias. El resultado son dos juegos que han dejado vacíos a los aficionados de ambas series. No obstante, ambos vendieron genial, sobre todo en Japón, y especialmente, según Nintendo, entre las usuarias de la DS.

Super Smash Bros Brawl ha sido la carta de amor de Nintendo a los hardcore, pero incluso este título puede ser un machacabotones, tal y como reconoce su creador. ¿Y acaso *Galaxy* no es mucho más fácil que *Mario 64*?



"Miyamoto tiene el poder para cancelar o rehacer cualquier proyecto; de hecho, cambian con una simple sugerencia suya"

6 La última vez, no bastó con centrarse en los hardcore

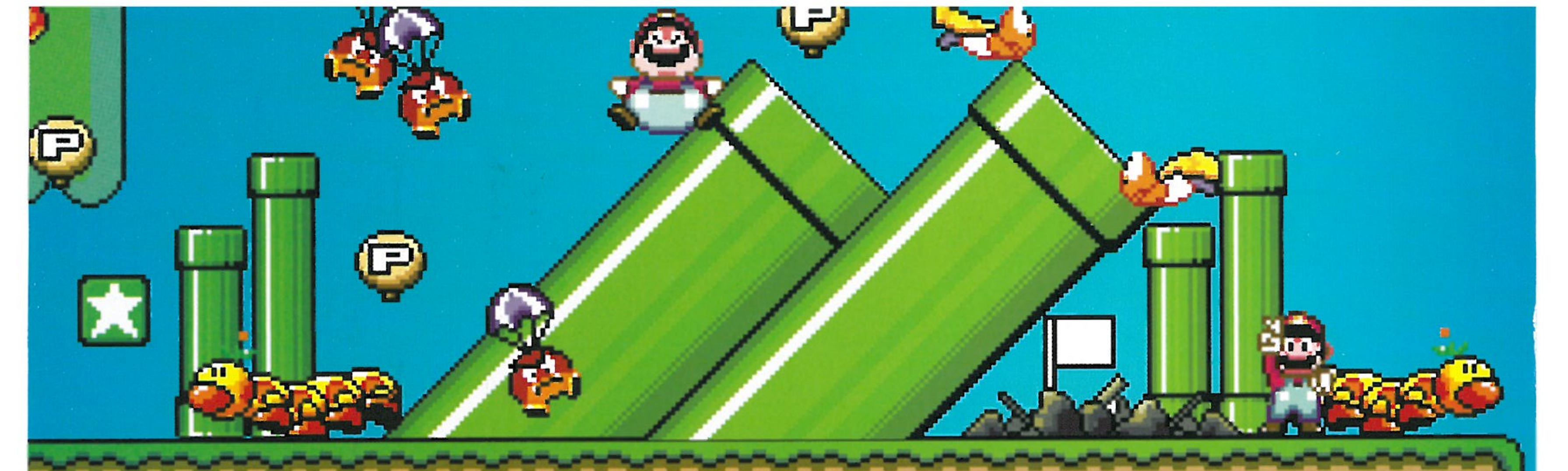
Cierto es que Nintendo nunca pierde dinero con el hardware, pero sí que pierde cuota de mercado. Mientras que la PlayStation de Sony tuvo una victoria aplastante sobre la Nintendo 64, la verdadera batalla se reservó para la siguiente generación, cuando Nintendo perdió contra Microsoft y Sony, las exclusivas se secaron, las third party desaparecieron, y la GameCube parecía fuera de lugar. Mientras las demás estaban invirtiendo en tecnología más cara para seguir luchando por el mercado hardcore, Nintendo necesitaba poco para explorar una nueva forma de afrontar la industria. Fue entonces cuando decidieron imponer sus propias normas, y da la impresión de que nunca más Nintendo va a permitir que sea la competencia la que imponga las reglas del juego.

7 Nintendo no les ofrece a los aficionados la franquicia que piden

Con sus 120 años de historia, cabía esperar que Nintendo tenga sus tradiciones, y últimamente se niega a sacar nuevas entregas de su catálogo de clásicos. Hacen oídos sordos a las peticiones de *Kid Icarus* o *PilotWings*. La razón es sencilla: ¿para qué arriesgarse creando un juego que está orientado a un público minoritario, cuando el mercado al que intentas llegar ni siquiera sabe qué es un Ice Climber?

8 En Nintendo, el online es una opción, no una imposición

Han sido varios los juegos que demostraron que Nintendo podía ofrecer entornos estables online, pero la compañía parece más interesada en tener Internet para otras rarezas, como el canal de concursos de Mii, y para realizar aburridos estudios de mercado. Los códigos de amigo surgen de las preocupaciones derivadas de compartir identidades en Internet, y sus juegos para toda la familia no se acercan al mercado de Xbox Live. El servicio de descargas y el entorno online de Wii son una combinación extraña de lo extremadamente sencillo y lo innecesariamente complejo, sobre todo al compararlo con



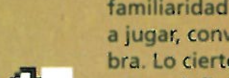
la fluidez de los servicios de Microsoft y Sony. ¿Y cuán importantes son Xbox Live y PSN en las consolas hoy día? Mucho.

9 A las third party les gusta Nintendo tal y como es

Con el énfasis puesto en los jugadores jóvenes, y un mercado lento en el que no aparecen títulos "triple A" cada semana, se consigue un entorno perfecto en el que los títulos menores pueden vender más. *Carnival Games* ya habría desaparecido del mercado de haber salido para Xbox 360 y haberse enfrentado a *Ninja Gaiden II* y *Mass Effect*. Pero contra *Chegger's Party Quiz* y *Fruit Fall* sigue brillando. Al llegar a un público más amplio, con mujeres jóvenes y adolescentes, los juegos baratos con una licencia apropiada tienen una mayor oportunidad en las estanterías. Con este nuevo público, ¿qué compañía, en su sano juicio, querría volver a trabajar en la antigua Nintendo?

10 Nadie hace juegos Nintendo tan bien como Nintendo

Pese a su sencillez, *Brain Training* es una pieza de diseño clásico: intuitivo e inteligente en su presentación, carismático, y lleno de detalles inteligentes para conseguir apelar a la familiaridad de los usuarios, hacer que vuelvan a jugar, convencerles para que difundan la palabra. Lo cierto es que, aunque no te guste la nueva definición de videojuegos de Nintendo, siguen siendo los ejemplos más pulidos e inteligentes del mercado. Por mucho que su nuevo público no sea tan exigente como los que llevan años jugando, Nintendo sigue pensando que tiene que mimar sus títulos.



Por otro lado, está el hecho de que los desarrolladores estrella quieren trabajar con hardware más potente, además de que, históricamente, a las demás compañías les cuesta entender la tecnología de Nintendo tan bien como lo hace la propia compañía de Kyoto. Hubo algunas excepciones notables, como *No More Heroes*, *Boom Blox* y *Zack & Wiki*, pero, en gran medida, las third party sufren de lo lindo para conseguir esos resultados que Nintendo obtiene sin esfuerzo aparente. Todas esas excepciones tienen algo en común: ninguna ha triunfado en las listas de ventas.

Durante una entrevista en 2004, el presidente de Nintendo, Satoru Iwata, admitió que a los jugadores habituales les costaría acostumbrare al mando de Wii; pero no parecía preocupado por ello. No se puede culpar a Nintendo de tener ambición: intentó triunfar en un mercado en el que estaba perdiendo su posición. Al conseguir cambiar los videjuegos para convertirlos en algo que pueda formar parte de la vida de cualquier persona normal, Nintendo ha encontrado el modo de llegar a la cartera de un ciudadano medio, y rompió con esa concepción de que es un mercado para "frikis y otakus". Lo que no se puede negar es que Nintendo ha llegado a un nuevo público, tanto si crees que es algo que tenía planeado desde el principio, o bien que han tenido un golpe de suerte. Cualquiera de ambas respuestas debería, al menos, aterrorizar a la competencia.

Si para conseguir ese cambio Nintendo tuvo que alejarse, hasta cierto punto, de sus usuarios tradicionales, dicha decisión no dista demasiado de la tomada en los años 50, cuando decidió dejar de hacer naipes e intentar dedicarse a otra cosa. Pero permanece una pregunta: una compañía tan inteligente y brillante como Nintendo, cuando se acabe el ciclo de su encarnación actual, ¿hacia dónde se encaminará?

No hemos podido contactar con Nintendo para comentar el contenido de este artículo, pero nos han mandado este comunicado desde la central japonesa: "Nintendo nunca ha perdido la pasión por los jugadores habituales. A Nintendo le gustaría conseguir tantas caras sonrientes como sea posible, y producir juegos que satisfagan a todo tipo de público por todo el mundo. Nunca hemos dejado de lado a nuestros fieles. Todavía tenemos desarrolladores trabajando en franquicias famosas, pero necesitamos más tiempo para completar dichos juegos. No estarán listos para principios de 2009, pero se está trabajando en ellos. Recientemente hemos lanzado *Super Smash Bros Brawl*, *Mario Kart* y *Wario Land Shake Dimension* para Wii. Las third party también están trabajando en un amplio abanico de juegos para jugadores expertos que llegará en los próximos meses a la Wii".

Los grandes clásicos de la antigua Nintendo

Éste es un repaso a algunas de las grandes franquicias que han sido clave en la historia de Nintendo, y que nos gustaría volver a ver pronto.

PILOTWINGS

La serie *Pilotwings* no ha vuelto a hacer acto de presencia desde la versión para Nintendo 64, en 1996. Con sus opciones de juego y su sistema sencillo y agradable, sería un título ideal para la Wii, sobre todo con el próximo Motion Plus. Pero Nintendo no ha dicho nada al respecto de si hay alguna entrega en desarrollo.

KID ICARUS

En 1986, Nintendo lanzaría una versión angelical de *Metroid*, y desde entonces es un rumor constante en Internet. Como Pit, su protagonista principal, ha participado en el torneo de *Super Smash Bros Brawl*, muchos creyeron que se estaría preparando un juego. Pero hasta ahora no se sabe nada de él. El original, posiblemente sobrevalorado, está disponible en la Consola Virtual.

STUNT RACE FX

Fue un experimento poligonal y una colaboración entre Nintendo y Argonaut. *Stunt Race FX*



suele ser el eterno olvidado al hablar del catálogo de la Super Nintendo. Aunque el uso de las 3D no sorprendería tanto como en 1994, tal vez merecería la pena recuperar esa mezcla de presentación extraña y gran estilo al conducir.

EARTHBOUND

Se trata de la segunda parte de la exitosa franquicia japonesa *Mother*, y el único título de la trilogía que llegaría a Occidente. A saber cómo se tomarían los seguidores de la serie el anuncio de un nuevo *Earthbound*. Pero sin duda, gracias a su planteamiento único (mecánica de RPG tradicional en entornos poco tradicionales, en los que te puede atacar una lámpara), se adaptaría genial a la Wii.

URBAN CHAMPION

El Club de la Lucha particular de Nintendo. En *Urban Champion*, el usuario tiene un puñetazo alto, otro bajo, y la oportunidad de que le rompan en la cabeza una maceta, todo ello mientras explora la oscura realidad de la violencia en las calles de una gran ciudad. Hay quien diría que es algo inapropiado hoy día, pero es difícil no tener ganas de volver a disfrutar de este fantástico título.





Eguchi Crossing

El gran juego de Nintendo en el E3 2008 ha sido un nuevo *Animal Crossing*. Su creador cuenta por qué se debería recibir con los brazos abiertos

Es el año 1986. Katsuya Eguchi, un joven recién graduado en un curso de gráficos por ordenador en la Universidad Electrónica de Japón, se enfrentaba a la decisión más difícil de su vida: elegir la empresa a la que dedicar sus esfuerzos. En Japón, un asalariado entra de por vida en su primera empresa, por lo que no es una decisión a tomar a la ligera. Eguchi, quien ha pasado tanto tiempo en el salón recreativo como en clase, no está seguro de querer seguir el camino tradicional y aceptar la primera oferta que le salga, y que le permita quedarse en su Chiba natal.

Eguchi rememora aquella época durante nuestro encuentro: "Mientras me preparaba para la graduación, iba estudiando las posibles compañías en las que podría entrar, y no sabía qué hacer. Un amigo sabía que me gustaban los videojuegos, y me dijo: '¿Qué tal Nintendo?' Yo le contesté: '¿Cómo, la empresa que hace naipes?'".

Por extraño que parezca, tres años después del lanzamiento de la Famicom en Japón, Katsuya Eguchi no conocía la Nintendo desarrolladora de videojuegos, sólo a Nintendo, la fabricante de cartas Hanafuda. Eguchi replica: "Yo jugaba desde que era un crío; ¡me encantaban los videojuegos! Pero nunca tuve una consola en casa y siempre iba a los recreativos a jugar. Por eso, nunca había oído hablar de la Famicom o la NES. Aunque, en cuanto me enteré que la había creado Nintendo, pensé: oye, me gustan los juegos, y los juegos están relacionados con los gráficos por ordenador, así que ¡probemos suerte, a ver qué puedo hacer!".

La decisión, muy meditada, tuvo un efecto mucho más profundo en la industria de lo que cabría esperar. Aunque Eguchi tuvo unos inicios humildes en Nintendo (el primer juego en el que participó era "un juego de Fórmula Uno... pero creo que no llegó a lanzarse fuera de Japón, así que dejémoslo estar", (ríe), pronto se reconoció su talento, y su trabajo como diseñador de niveles se vio plasmado en el juego considerado por muchos como uno de los mejores títulos de la historia: *Super Mario Bros 3*. Pero fue concretamente su decisión de mudarse a cientos de kilómetros de su hogar, a la base de Nintendo en Kyoto, dejando atrás a su familia y amigos, lo que supuso el nacimiento de una de las franquicias más carismáticas de Nintendo, *Animal Crossing*.



City Folk mantiene el mismo estilo gráfico que sus precursores en GameCube y DS, adornando esas caras tan monas con unas expresiones crispadas y que dan algo de miedo.



"La razón por la que quería hacer un juego así era porque me sentía muy solo cuando llegué a la sede de Nintendo en Kyoto"

Eguchi nos habla de su obra maestra: "*Animal Crossing* presentaba desde el principio tres temas: la familia, la amistad y la comunidad. ¡Pero la razón por la que quería profundizar en ellos era porque me sentía muy solo cuando llegué a la sede de Nintendo en Kyoto! Chiba, mi ciudad, está al este de Tokio, y bastante lejos de Kyoto, y cuando me mudé dejé atrás a mi familia y amigos. Al hacerlo, me di cuenta de lo maravilloso e importante que era estar cerca de ellos (poder pasar tiempo juntos, hablar con ellos, jugar con ellos). Durante una temporada me pregunté si sería posible recrear dicha sensación, y fue eso lo que impulsó el *Animal Crossing* original".

Animal Crossing vería la luz en 2001, sólo en Japón y para Nintendo 64, bajo el

TÍTULO: **ANIMAL CROSSING: CITY FOLK**
PLATAFORMA: **WII**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **INTERNO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **POR DETERMINAR**





Eguchi sobre...
Trabajar en Nintendo

"Mi primer gran juego fue *Super Mario Bros 3*, pero también trabajé en *Super Mario World*. En aquella época, era un gran fan de los juegos de acción, y me encantaba crear niveles que me gustaría jugar. ¡Era una especie de usuario creando niveles para otros usuarios! Era algo muy emocionante.

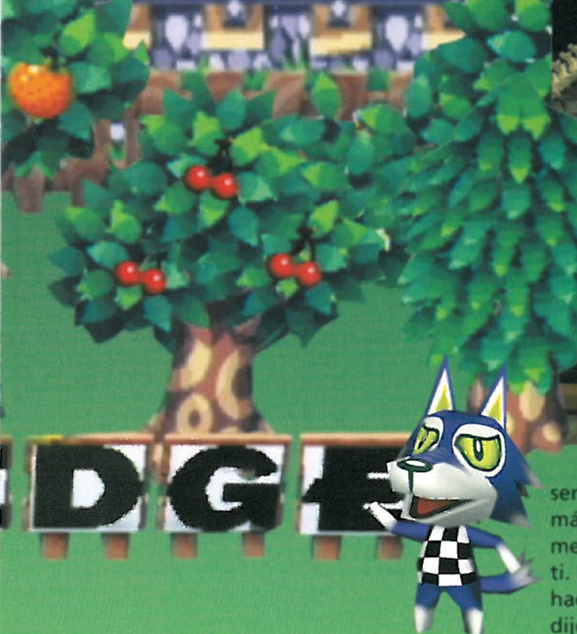
Después, trabajaría en *Star Fox* para SNES, mi primer juego como director, y por supuesto *Wave Race 64*. También diseñé niveles para *Yoshi's Story*, y básicamente iba saltando de un juego a otro. Trabajé mucho, pero también ha resultado un trabajo divertido".

La ciudad (arriba) nos ofrece un abanico de diversiones completamente nuevo; así como nuevas versiones de los viejos conocidos.

nombre de *D Butsu no Mori*, unos 14 años después de que Eguchi sondease la idea por primera vez. Aunque el objetivo inicial del juego era explotar el reloj en tiempo real del fracasado accesorio 64DD de Nintendo (antes de su lanzamiento en cartucho), la idea de soledad está muy presente en el inicio de esta entrega y de todas sus secuelas.

Al principio de *Animal Crossing*, el jugador es un extraño en una tierra desconocida. Llega solo a un pueblo extranjero, a bordo de un tren o un taxi, con escasas pertenencias y una chabola en la que vivir. Se ve obligado a trabajar para el bueno de Tom Nook, y el único confort son las cartas que recibe de su madre. Le manda regalos y le dice palabras llenas de cariño; pero el encanto de *Animal Crossing* reside en que, a medida que se va sintiendo más cómodo en el pueblo, haciendo amigos y creando un nuevo hogar, estas cartas se vuelven cada vez menos importantes, hasta que caen casi completamente en el olvido.

Con semejante dramatismo presente en la franquicia, es toda una sorpresa saber que Eguchi se muestra humilde ante el significado de los juegos para los usuarios. No sabía de la existencia de un cómic coreano, que se dio a conocer el año pasado, en el cual se narraba la historia de cómo un hijo se percataba del amor de su madre al visitar su pueblo de *Animal Crossing* tras su fallecimiento; cuando se lo comentamos, se emocionó. "Pensar que he podido ayudar a crear algo, o que algo en lo que he trabajado haya sido tan importante en la vida de alguien y les haya ayudado a entender



algo tan importante... –hace una pausa–. Me hace muy feliz".

Independientemente de lo tímido que se muestre a la hora de recibir el crédito por su trabajo, lo más importante para Eguchi es la habilidad de la franquicia para unir a las personas; algo derivado de ese año de soledad en Kyoto, 1986, y que es lo que ha influenciado la evolución de la serie, desde los tablones de anuncios y el sistema de correo del primer juego hasta la conexión WI-FI de *Animal Crossing: Wild World* y, ahora, el periférico WiiSpeak para *City Folk*.

Aunque no es probable que el WiiSpeak acompañe a *Animal Crossing: City Folk* en su lanzamiento, este accesorio se ha diseñado realmente con *Animal Crossing* en mente.

Eguchi comenta que "en *Animal Crossing*, siempre se ofreció la posibilidad de visitar los pueblos de forma consecutiva. Podía haber cuatro personas en un pueblo, y podían jugar por turnos, así que estaban en el mismo mundo, aun sin jugar al mismo tiempo. Con la versión de DS, gracias a la conexión WI-FI, pudimos tener a cuatro personas jugando al mismo tiempo. Y hemos mantenido esa conexión WI-FI para la entrega de Wii.

Pero le hemos dado muchas vueltas a lo que podríamos hacer para mejorar esa sensación de que estabas jugando con más gente en la misma habitación, o mejor aún, que estaban al lado, cerca de ti. Mientras intentábamos descubrir cómo hacerlo, nuestro equipo de hardware nos dijo: 'Eh, acabamos de diseñar un micrófono; ¿os valdría para algo?' Y dijimos: '¡Vaya, eso va a funcionar genial con *Animal Crossing*!' Así que trabajamos juntos para asegurarnos de que hardware y software funcionaban bien uno con el otro".

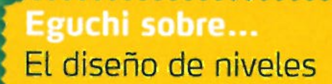
Según Eguchi, dado que el WiiSpeak es un micrófono que se colocará encima (o debajo) de la televisión, "ofrece un tipo de experiencia diferente, fiel a las conversaciones que, en el pasado, hubieses tenido con un headset tradicional. Te permite mantener una conversación con la gente con la que estás jugando como si estuvieseis en la misma habitación. Puedes tener un intercambio de opiniones natural. Y, como es un micrófono de habitación, se podrán tener conversaciones en grupo. Así que, si en una Wii hay toda una familia, y otra en la otra consola, podrán hablar entre todos".

Aunque parecería que un micrófono de estas características no debería funcionar bien en estas condiciones, con el ruido del televisor y miembros de la familia compitiendo y soltando frases fuera de lugar, la verdad es que pudimos jugar a *Animal Crossing: City Folk* en el E3 de julio (sin duda, un sitio mucho más tranquilo que el E3 del pasado) con el gran Charles 'la voz de Mario' Martinet al otro lado, y el sistema funcionó sorprendentemente bien. Gracias a los inteligentes filtros de sonido, e incluso con los comentarios incesantes de un Mario (y Luigi) real, el resultado superó la prueba.

Sin embargo, ***Animal*** *Crossing: City Folk* tiene mucho más que mejoras en las opciones de comunicación. Consciente siempre de que la comunidad se crea compartiendo, no sólo con la comunicación, las opciones para permitir la creatividad del usuario se han mejorado mucho, al igual que la posibilidad para disfrutar con los demás de los eventos.

Los jugadores seguirán pudiendo crear sus diseños en la tienda de las hermanas Manitas; pero ahora, al crear el diseño, por ejemplo, para un jersey, será posible personalizar no sólo la parte delantera, sino también la trasera, y cada manga de

Antes de que digáis que todo tiene un aire un tanto familiar, debemos destacar que los fondos de estas páginas provienen de la versión para GameCube.



Eguchi sobre...
El diseño de niveles

"Mientras trabajaba en el juego *Super Mario Bros 3* aprendí a crear niveles que fuesen atractivos; que fuesen divertidos y emocionantes, porque presentaban un reto, pero también intentando que fuesen equilibrados, para que la gente pudiese terminarlos con un esfuerzo razonable, que no se cansasen antes, se enfadasen o, peor, abandonasen. Quería niveles que se jugasen de principio a fin, y trabajar en *Super Mario Bros 3* fue una forma genial de aprender a equilibrar todas esas cosas para crear algo divertido, pero también algo que la gente pudiese, por lo menos, terminar".



El accesorio WiiSpeak "ofrece un tipo de experiencia diferente, fiel a las conversaciones que en el pasado hubieses tenido con un headset tradicional"

Eguchi sobre...
Diseño iterativo

"Es, exactamente, lo que hicimos al diseñar niveles, como por ejemplo en *Super Mario Bros 3*. No se trabajaba conjuntamente con un equipo de testeo, sino con nuestro propio equipo de desarrollo. Así que, si yo creaba un nivel, llamaba a otra persona del equipo, tal vez alguien que trabajase en el apartado artístico u otro campo, y le hacía jugar al nivel. Le observábamos mientras jugaba y pensábamos: 'Oh, esa zona parece demasiado difícil', o en otras ocasiones: 'Este concepto de juego no funciona'. Pero lo más importante era ver si se lo pasaban bien o no. No importaba tanto el hecho de que terminasen o no el nivel como el que se lo pasasen bien intentándolo.

Este proceso se repetía una y otra vez, hasta la saciedad, con diferentes miembros del equipo y de departamentos distintos, hasta que llegamos al nivel final; uno que podía completarse con tranquilidad, y que era divertido para jugar sistemáticamente".

Eguchi y su equipo se están centrando en incluir muchas más ocasiones especiales en el calendario.

forma individual. Eguchi dice, con entusiasmo: "También se podrán crear sombreros y otros accesorios a este nivel. En el momento en que creas estos objetos, las hermanas te preguntan que en qué estabas pensando al hacerlo, para así clasificar tus objetos.

También se podrán hacer muchas más cosas juntos al jugar online. Se podrá participar en eventos, o bien ver conciertos en grupo, por ejemplo. Y mientras que en la versión de DS desechamos un montón de eventos que fueron populares en la versión de GameCube, ahora los hemos recuperado. Incluimos Hallowen, recuperamos los villancicos, el reno que te visita durante la Navidad, y también tenemos varios eventos nuevos. Por ejemplo, en primavera, tenemos un visitante especial que trae pintura y huevos para poder jugar con ellos, y hasta tenemos un carnaval que nos presenta a otro personaje nuevo del mundo de *Animal Crossing*".

Al describir las nuevas características de *Animal Crossing: City Folk*, la cara de Eguchi se ilumina y su forma de hablar se acelera a medida que se emociona intentando explicarlo todo. Continúa, con una gran sonrisa: "Por supuesto, hemos mantenido todas las cosas que gustan de *Animal Crossing*. Los muebles, los objetos, los papeles de pared... Como cabría esperar, hemos añadido muchos más de cada para coleccionar, y, gracias a WiiConnect24, se podrán descargar a la Wii nuevos objetos para la colección. Los objetos para descargar no estarán ya en el disco, esperando a ser desbloqueados. Se descargan online a la Wii, así que podremos añadir todos los objetos nuevos que queramos al juego".

Pero cuando más disfruta Eguchi es al hablar de la nueva ciudad, a la que se puede llegar cogiendo el autobús en el pueblo del usuario. "La ciudad es una especie de zona compartida para ti y para todos tus amigos de la Wii –explica–. En la ciudad, te puedes cortar el pelo en el salón de belleza, pero también hay cosas nuevas, como, por ejemplo, la casa de subastas. Gracie tiene su propia tienda, ¡incluso hay un teatro, en el que se puede ver una comedia!".

En el salón de belleza, cuya primera aparición ha sido *Animal Crossing: Wild World*, los jugadores podrán pasar por una sesión de "maquillaje" que cambiará la cara del protagonista tradicional por la de cualquier Mii que tengas en la consola.

Le preguntamos a Eguchi por qué los Miis no tienen más importancia en la experiencia de *Animal Crossing: City Folk*. "¡Podríamos haberlo hecho! Pero decidimos que no. Creo que mucha gente está familiarizada o les tiene cariño a los personajes principales de *Animal Crossing*, así que nos pareció que, en vez de limitarles a tener Miis como su personaje, les ofrecíamos la posibilidad de ponerse una máscara de Mii. La opción funciona mejor dentro del marco del juego, porque los jugadores pueden decir: 'Vale, hoy voy a hacer esto y voy a ser un Mii', y otros días pueden decidir no serlo".

El cariño hacia los personajes principales de *Animal Crossing* también ha influenciado otra decisión, la de dejar que los jugadores importen sus personajes de *Wild World* a *City Folk*. "Les ofreceremos la posibilidad de acceder a todo lo que ya habían desbloqueado en su catálogo, lo cual hace que el cambio sea un poco más fácil de lo que fue el cambio de GameCube a DS". Aunque no será tan fácil como pensáis (Eguchi ríe):



Como es normal, una de las claves principales del juego será el evitar gastarnos todo nuestro dinero en las atracciones. Los nuevos objetos online deberían mantener el interés del usuario.



Aunque en estas pantallas se ven sólo personajes en su estado natural, las máscaras Mii añadirán interés al juego.

"Debéis comprar de nuevo esos objetos; ¡y no podréis llevaros vuestras campanas!".

Sin embargo, Eguchi reconoce que algunos jugadores han desarrollado también cierto cariño hacia sus Mii personales. "Los jugadores pueden pasarse todo el tiempo como su Mii –explica–. "¡Creo que sería divertido llevar diferentes máscaras de Mii y jugar con ellas! Vas a visitar el pueblo de alguien, y te pones la máscara de otra persona que conozca ese amigo y le gastas una broma. ¡O te disfrazas de Mii monstruo (¡de Bowser!)! Esas cosas serían muy divertidas, y es el tipo de cosas que queremos permitir".

El equipo también ha permitido muchas formas de visitar las aldeas de otros usuarios, y no sólo a través de la conexión WI-FI de la Wii. Eguchi lo explica: "Si quieres jugar con tu personaje en el pueblo de un amigo, es posible introducirlo en tu DS y meterlo en otra Wii. Así que no será necesario tener WI-FI para disfrutar de lo que *Animal Crossing* tiene para ofrecer en términos de conectividad".

Otra característica de Wii, como el Canal Tiempo, no influirá de modo alguno en el juego. (Eguchi suspira): "El clima varía mucho en el mundo, así que si lo incluíamos en el juego, habría quien nunca pudiese llegar a disfrutar de todo el abanico de climas disponibles. *Animal Crossing* se basa mucho en esa sensación de que cambias de estación y de clima (tal vez pesques más peces en un día lluvioso), y al no unir la experiencia del juego al Canal Tiempo, todo el mundo tiene la oportunidad de experimentar todo lo que el juego tiene para ofrecerles".

Los jugadores podrán sacar fotos dentro del juego y pasarlas a una tarjeta SD o mandarlas como cartas a través de la Wii, pero no parece probable una mayor integración de las características de Wii. Pese a las quejas de Eguchi de que es un gran ejemplo de la expansión de la comunicación, "no sólo en el juego, sino también del juego", nos da la impresión de que es una oportunidad perdida para revisar el hardware de Wii e incluir una experiencia similar al Home de PlayStation.



"¡Creo que sería divertido llevar diferentes máscaras de Mii y jugar con ellas! ¡O te disfrazas de monstruo y les das un buen susto a tus amigos!"

Eguchi admite: "Sin duda, es una posibilidad. Simplemente, hemos decidido no hacerlo en esta ocasión. Pero sí, es algo en lo que pensar de cara al futuro".

Los cambios realizados en la fórmula de *Animal Crossing* son sutiles, y para algunos serán una decepción. Pero cada cambio ha sido equilibrado con cuidado para que se adapte bien a los temas de la franquicia (familia, amistad y comunidad) sin que *Animal Crossing* deje de ser un lugar especial. Y, si todavía no lo conocéis, *City Folk* parece ser el más especial hasta la fecha.

Eguchi sobre...

El parecido entre el Power Cruising de *Wii Sports Resort* y *Wave Race 64*

"Por supuesto, teníamos en mente *Wave Race* al crear el minijuego de Power Cruising de *Wii Sports Resort*, ya sólo por el parecido entre ambos productos. Lo importante en ese momento fue recrear la sensación de conducir sobre las olas del mar, tal vez coger algo de aire, e incluso darse la vuelta en el agua al cambiar el centro de equilibrio. Intentábamos pensar en qué podríamos hacer para que las imágenes resultasen realistas (esa sensación realista de que estabas en el agua) y, cuando lo estábamos haciendo, recordamos el trabajo que habíamos hecho con la N64. En ese momento decidimos probar a usar algunas cosas que habíamos aprendido en aquella época para que nos ayudasen en esta ocasión.

Por otro lado, también pudimos usar la nueva tecnología del mando MotionPlus para mejorar la experiencia".



CALL OF DUTY 3
SEGA RALLY
TOMB RAIDER
Dreamcast
SEGA SATURN
GAME BOY
Dreamcast
SAMBA DE AMIGO
XBOX
STARFOX ADVENTURES
WAVE RACE 64
Wii
Wii Sports
STREET FIGHTER II
CAPCOM
VALIANT VIDEO ENTERPRISES
killer7
STAR WARS
INSTRUCTION BOOKLET
SUPER NINTENDO
NINTENDO DS
NiGHTS into dreams...
SEGA SATURN
INSTRUCTION MANUAL
SONIC THE HEDGEHOG
GAMECUBE
Liberty City Guidebook
SUPER TENNIS
GRADIUS
KONAMI
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
XBOX
MARIO KART SUPER CIRCUIT
SUPER MARIO SUNSHINE
BURNOUT



MANUAL DE USO

CASI NADIE SE LOS LEE, PERO EL LIBRITO QUE ACOMPAÑA A UN VIDEOJUEGO PUEDE SER UNA PARTE ESENCIAL DE LO QUE HAY EN LA CAJA. ESTO ES LO QUE HACE QUE SEA ATRACTIVO

Ha pasado mucho tiempo desde *Pong*. El primer manual comercial de un juego se caracterizaba por ser breve y útil, algo necesario dada la poca familiaridad con el concepto. Y, para ser sinceros, "Evita que se pierda la bola para conseguir más puntuación" pasará a la historia como un ejemplo de ahorro. Pero esa frase puso la semilla en lo que podría ser el mayor gesto de apoyo a los videojuegos: una biblioteca de manuales que, pese a su evidente naturaleza funcional, ayudan a contextualizar y dan color a aquello por lo que existen, los juegos.

Hay dos formas de hablar de manuales. Por un lado podrías decir que son simplemente funcionales, que enseñan al jugador la forma de controlar el juego. Visto de esa manera, son poco más que material de referencia. Pero también pueden ser, y suelen serlo, algo más: una ventana a un mundo nuevo. Pueden ser mapas del tesoro. Pueden aportarte las primeras emociones de tu nueva compra, al imbuirte en los controles y la historia y al imaginar cómo todo encaja antes incluso de poner el juego en la consola.

Momentos como ése suelen surgir en los lugares más inesperados. Tal vez *F-19 Stealth Fighter,* de Microprose para DOS, suene aburrido, pero este intenso y exigente título venía con un manual elaborado con inteligencia y que contenía muchos de los trucos favoritos de la empresa para captar a sus clientes, como un apartado sobre el equipo que potenciaba el culto a la personalidad que ha rodeado a muchos de sus antiguos desarrolladores hasta hoy: "Buena parte de las características de este producto empezaron cuando Sid [Meier] decía: 'Estaría genial que...' ¡Y lo genial es que Sid iba entonces e implementaba el código ese mismo día!". El manual estaba lleno de bromas internas: "Es totalmente infundado el rumor de que se ha empeñado el material de oficina de marketing". Pero la técnica más importante en este caso fue la inclusión de los trucos que usaría un F-19 real (de haber existido). El que lo marcaran como manual de referencia hacía que el usuario se diera cuenta en ese momento de la importancia de la simulación.

Uno de los valores menos tenidos en cuenta del manual es que contenga información que no es estrictamente necesaria, pero que contextualiza una simulación del mundo. Es algo que a Blizzard se le da muy bien, con manuales como *Diablo II* de Starcraft, repleto de información "innecesaria" de sus personajes y razas, los mundos en los que viven y su cultura. Y el manual de *World of Warcraft,* con un detalle tremendo de la tradición popular y la historia de Azeroth, ¿es excesivo o constituye un componente esencial para abducir a los jugadores a una experiencia por la que deben pagar todos los meses? Y *Fallout,* de Black Isle, venía con una "guía de campo" que establecía las bases del mundo a la vez que constituía una herramienta práctica de supervivencia, con un listado de cómo se calculaba el daño en combate y de qué manera te amenazaba aquel mundo postapocalíptico.

Está muy extendido el concepto de guía de campo o diario, aunque *Contact* de Grasshopper lo llevó más lejos al presentar su manual como un blog. Pero algunos juegos dan un paso más allá y no sólo informan al jugador de cómo funciona la interacción con el juego, sino también cómo debería hacerlo. El manual de *Myst,* por ejemplo, era un diario; pero en este caso *era* un diario compuesto de páginas en blanco para tus anotaciones, y preparaba al jugador para una experiencia tranquila y cerebral.

¿Debe un manual educar a los jugadores en la forma de juzgar al juego? Rockstar se regodeaba en hacerlo con el manual de *Manhunt:* un "Catálogo y guía de programación invierno/primavera" de lanzamientos de "valientes empresas de vídeo". Un folleto de vídeo que mostraba los niveles de juego, indicando los cazadores estrella de cada uno y ofreciendo un resumen completo de las armas del juego. Exceptuando la inevitable

Los manuales de Rockstar son excelentes ejemplos: el de *Grand Theft Auto IV* continúa la tradición de la serie de presentar una guía de la ciudad, con restaurantes, bares y otros lugares que puede que quieras investigar, así como anuncios de los productos de Liberty City. Las versiones de PC de *Vice City* y *San Andreas* venían con "guías turísticas" de tapa dura. El "catálogo de vídeo" de *Manhunt* también es inconfundible.

SATISFACTION GUARANTEE

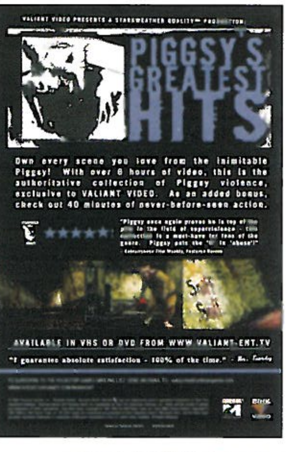
"I guarantee absolute satisfaction - 100% of the time."



Every item in this catalogue is unconditionally guaranteed. If for any reason you are not satisfied with your purchase, please notify us within 30 days of receipt and we assure you, dissatisfaction will be the least of your problems. Anyone caught encoding our films for distribution on The Internet will regret it, guaranteed. Play nice, respect the game, and everyone will get what they need. Break my rules, and suffer my consequences.

- Mr. Nasty

xoxoxoxo



PIGGSY'S GREATEST HITS

Own every scene you love from the inimitable Piggsy! With over 6 hours of video, this is the authoritative collection of Piggsy violence, exclusive to VALIANT VIDEO. As an added bonus, check out 40 minutes of never-before-seen action.

AVAILABLE IN VHS OR DVD FROM WWW.VALIANT-ENT.TV

"I guarantee absolute satisfaction - 100% of the time." - Mr. Nasty



Liberty Tree

LIBERTY CITY RANKED WORST PLACE IN AMERICA. AGAIN.

CRIME ON RISE

Statistics To Blame Says Mayor, Mafia



RESTAURANTS

Restaurant Guide

From fast food outlets to swanky restaurants, Liberty City offers something for every diner. You can spend $100 watching coked-up models push salad around a plate or $10 watching a high-school dropout wipe his nose with your burger bun, the choice is yours. For the more gastrointestinally-adventurous, Liberty City's world-famous street meat is certainly worth a try. You don't have to be drunk, but it helps with the heartburn. Explore all of the neighbourhoods and their local flavours to find your favourite spot.

Al Dente's

Heavily processed food, deep-frozen in huge warehouses, just like mama never used to make it.

Drusilla's

The traditions of Italy live on at this establishment, just don't make any mafia jokes.

Superstar Café

A winning bar restaurant formula combining the Brits' love of bad food and the Americans' love of themed merchandise.

69TH Street Diner

The pie here will warm anyone's cold heart. Stop in for classic diner fare as you wonder why it's on Bart Street.



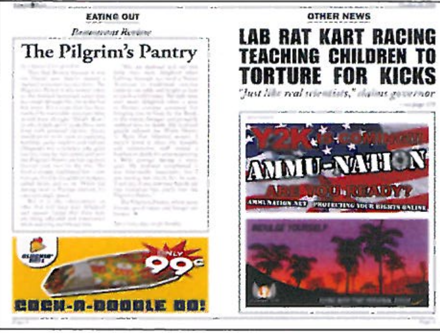
"MOTORCYCLES KILL KIDS AND MUST BE BANNED" SAY PROTEST GROUP

POLITICS TODAY

R.C. HOLE IN ANOTHER PROBE

SHOOT PEOPLE FOR THE STATE

Join Liberty City's Finest Today



EATING OUT

The Pilgrim's Pantry

OTHER NEWS

LAB RAT KART RACING TEACHING CHILDREN TO TORTURE FOR KICKS

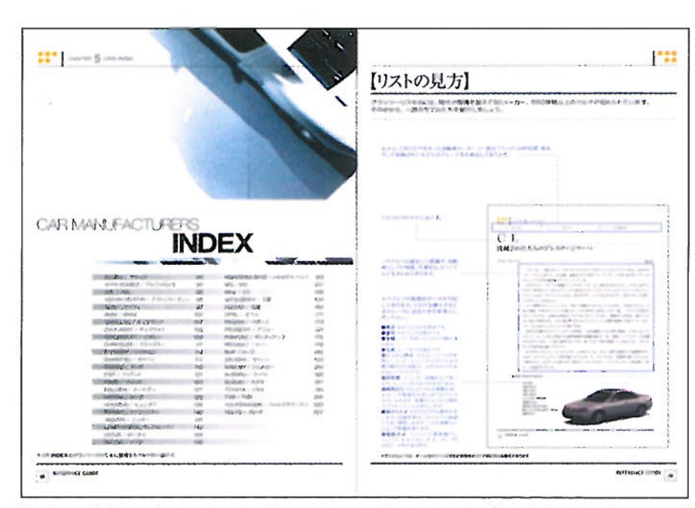
"Just like real scientists," claims governor

guía para empezar a jugar, todo se presenta y culmina con la contribución personal y terrorífica de Mr. Nasty en persona. No es tanto una pieza de apoyo como una perspectiva para que el jugador entienda a qué nivel opera el juego en realidad.

La presentación física del manual puede llevarse en otras direcciones que las descritas de *Manhunt* y *Myst.* Los juegos de Infocom venían con una cornucopia de materiales muy trabajados que se conocían como "feelies". El más famoso quizás sea *The Hitchhiker's Guide To The Galaxy*, que traía (entre otras cosas) un botton de "Don't Panic!", una orden oficial de destrucción de la casa de Arthur Dent y unas gafas "sensibles al peligro" (hechas en cartulina negra). La trilogía *Zork* venía con monedas Zorkmid que ya estaban en el primer título de la serie, antes de que Infocom adoptase la costumbre de incluir los "feelies" junto a sus juegos.

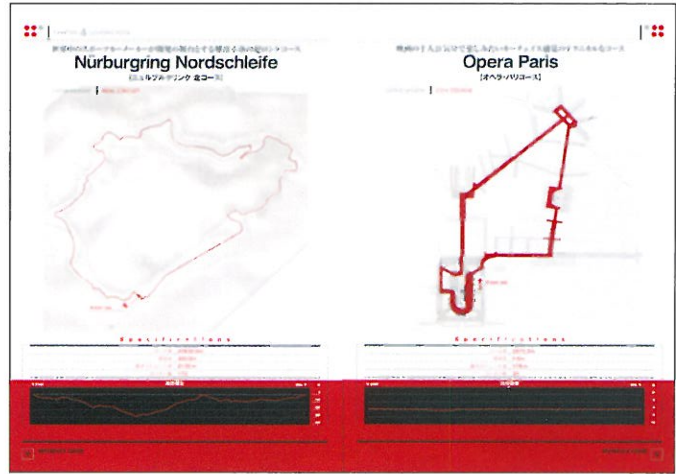
Infocom fue la empresa que mejor incluyó regalos complementarios a los jugadores, pero no la única. La división R&D de Nintendo (que normalmente se encarga del hardware) ofreció un momento único con *StarTropics.* El manual venía con un trozo de papel envejecido, una carta que había escrito a Mike, el protagonista, su tío. Hasta ahora, nada extraño. Pero en un punto del juego el tío decía desesperado: "Dile a Mike que sumerja mi carta en el agua", con lo que no sólo unía a jugador y personaje, sino que tendía un puente entre ellos. Todo un "feelie". Y hay más que decir sobre la devoción de Nintendo a los manuales: sería muy sencillo hablar de la diversión colorista de la serie *Wario,* que casi siempre incluye algo inusual, ya sean simples pegatinas o, como en *WarioWare: Smooth Moves,* un periódico dirigido por Wario en persona. Pero el mejor regalo de la empresa reside en la claridad: diagramas del mando con grandes indicaciones, mapas de los mundos de juego e incluso, en el lanzamiento americano de *Earthbound,* una guía de estrategia superdetallada y a tamaño completo.

Otra baza que le funciona a Nintendo es escribir el manual como si lo hiciera un personaje del juego. El de *Donkey Kong 64* estaba "escrito" por Cranky Kong, el *Donkey Kong* original. Es puro Rare. Sencillamente, como sus bromas tienen un tanto de ciertas, disculpa los aspectos convencionales del diseño del juego aun cuando lo que hace es resaltarlos: "Vaya, parece que han hecho algunas tonte-



CAR MANUFACTURERS INDEX

【リストの見方】



Los *Gran Turismo* siempre han tenido unos manuales con un detalle altísimo, con las especificaciones del coche y la pista, con un nivel de obsesión que se ajusta a su público como anillo al dedo. Es otra muestra del viejo truco de manual: un exceso de información del mundo real que tiene paralelismo en el juego. Con tal profundidad, la simulación se vuelve irrefutable.



rías para este juego, ¿verdad? Mmm. bueno, tendré que cargar con ellas. Esta vez han logrado una historia decente que no incluye los habituales plátanos dorados. ¡Estoy bromeando, chicos! Esto es peor que todo lo que han hecho antes juntos. Sé que no estáis esperando un superventas, pero espera a oír todo este montón de tonterías". Ni la sección "Cómo empezar" se libraba de este toque: "bueno, pues deja caer el cartucho en la ranura y... no, perdón, no es en este juego". Pero el mejor comentario, viendo a posteriori la fase de plataformas coleccionables de Rare, es el mismísimo Cranky: "Todo baratijas y adornitos. Has estado tan ocupado recogiendo estas cosas tan cutres que ni te has dado cuenta de que no había jugabilidad. En mis tiempos no se coleccionaba nada, no señor, ¡y mis juegos eran mucho mejores!". Por supuesto que *Donkey Kong* tenía objetos coleccionables, pero podemos perdonar el despiste a un viejo mono.

Pero en cuestión de locura total, pocos pueden compararse con las producciones de la desarrolladora francesa Exxos. Su primer título, *Captain Blood,* venía con un relato que parecía haber sido escrito (sin querer) por monos con un desorden de personalidad múltiple y un conocimiento muy somero de la cultura popular. Aparecían ideas memorables como unos pacman que amenazaban al mundo o un recurrente Charles Darwin que no estaba muerto, sino que "vivía de incógnito". Pero hasta esto pasaba a ser normal junto a *Purple Saturn Day,* un juego de deportes cuyo manual prometía: "Han venido para derrotarte, amigo". Era una Guía Oficial de Participantes que empezaba: "Oh, Exxos, ha llegado una vez más la nueva temporada en Saturno, ata ata. Oh, Exxos, eres bueno con nosotros". Exxos son Phillip Ulrich y Didier Bouchon hablando de sí mismos.

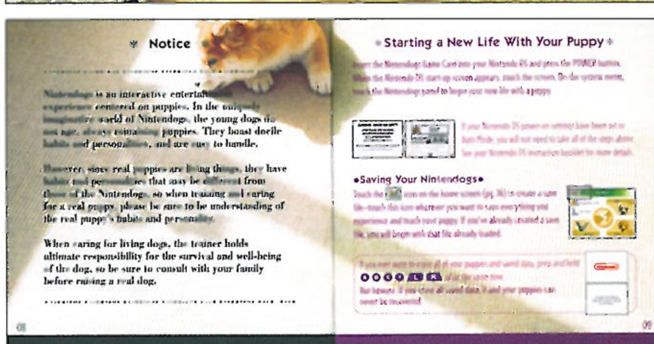
Su último trabajo en Exxos, *Kult: The Temple of the Flying Saucers* (llamado fuera de Europa *Chamber of the Sci-Mutant Priestess),* incluía el que tal vez sea su trabajo más fino: "¡Entra en el culto de Kult, Exxos lo ordena!". Alcanzaba su momento cumbre con una oferta: "¡Nuevo y apasionante! ¡Consigue una espina cervical personalizada! Sí, para los verdaderos servidores de Exxos Inc. Las mejores mentes científicas han intentado encontrar la diferencia y han fallado en un 300%. Tus ex novias se humillarán ante ti".

LOS MANUALES TIENEN ALGO EN COMÚN: ACOMPAÑAN A JUEGOS QUE LOS DESARROLLADORES HAN TRATADO CON CARIÑO PARA LLEVAR AL JUGADOR A SU MUNDO

¿Quién podría resistirse? Todo lo que tenías que hacer era rascar y oler un rectángulo con una parte del cuerpo específica.

De todas formas, casi todos estos manuales tienen algo en común: acompañan a juegos que los desarrolladores han tratado con cariño en un intento de llevar a los jugadores a sus mundos. Pero está muy claro que la mayoría de los desarrolladores considera a los manuales poco más que un lujo. Después de todo, si los jugadores pagan, ¿por qué invertir tiempo y recursos en florituras? Pero como Blizzard, Nintendo, Rockstat y muchas otras empresas han demostrado, dejar que tus clientes conozcan todo lo que contienen estos mundos virtuales tiene muchos más beneficios que simplemente echar leña a la discusión de internet. Esas 20 o 30 páginas de papel barato pueden informar a los jugadores sobre el potencial de su nueva inversión, conducirles con cariño dentro del juego y ser su compañero durante la experiencia. Y si, en el futuro, todos los juegos se distribuyen digitalmente, lamentaremos su pérdida.





SUSCRÍBETE AHORA A

EDGE®



CON UNA GRAN OFERTA

✱ Cada número te costará sólo 2.95€ en lugar de 3.90€

- ✱ Paga cada tres meses 8.85€ (2.95€ por ejemplar)
- ✱ Estarás a cubierto de cualquier subida de precio
- ✱ Recibirás la revista en tu domicilio que podrás cambiar con un simple aviso
- ✱ Igualmente podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees comunicándolo por teléfono, carta o e-mail.
- ✱ Te reenviamos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.



(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A EDGE

Pagando cada tres meses 8.85 € (2.95 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decidas suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: ______ Apellidos: ______

Calle: ______ Nº: ______ Piso: ______ Puerta: ______ Escalera: ______

C.P.: ______ Población: ______ Provincia: ______ País: ______

Tel.: ______ NIF: ______ E-mail: ______

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: ______ Entidad: ______ Oficina: ______

DC: ______ Número de cuenta: ______

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 8,85 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A EDGE

FECHA ______ FIRMA DEL TITULAR ______

ED-01031

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA: ______

Fecha de caducidad: ______

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz. ☐

CÓMO SUSCRIBIRTE

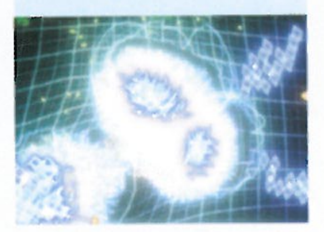
- ✱ Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55
- ✱ Por e-mail: suscripciones@globuscom.es
- ✱ Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2° dcha. 28010 Madrid.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Los + jugados de Edge

Geometry Wars Evolved 2



Este pacífico juego no es lo suficientemente grande para los dos. Las apuestas están hechadas, los amigos perdidos y el cachondeo servido... Participar no lo es todo.
360, MICROSOFT

Burnout Paradise



Los nuevos modos y características de Cagney DLC nos han visto desandar el camino hacia la ciudad sin sol que nunca duerme (hasta la próxima actualización).
360, PC, PS3, EA

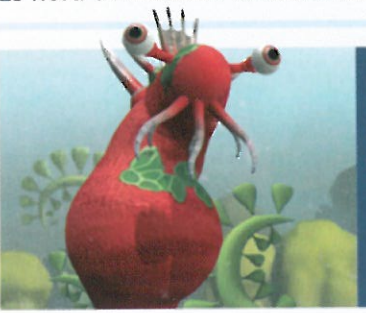
BioShock



"¡Rechazo esas respuestas. Elegí... Rapture!". Es fácil olvidarse de lo magnífico y estimulante que resultó ser tu primer encuentro con Andrew Ryan.
360, PC, 2K GAMES

Pobre Spore

Es hora de celebrar la tiranía del progreso



A pesar de la modestia de algunas de sus características, la opción de *Spore* de colgar videos ingame directamente en YouTube es lo último, adelantándose a otros juegos que simplemente permiten colgar pantallazos en las webs de los jugadores.

Nació como una simple idea en la primera presentación del juego en el GDC de 2005, pero la posibilidad de que las creaciones de los jugadores de *Spore* pudieran aparecer en otros videojuegos era realmente interesante. Enriquecería el universo de los videojuegos profundamente y les permitiría a los jugadores interactuar de manera indirecta. Pero ahora que *Spore* ha salido finalmente al mercado, la idea no parece tan original ante la avalancha de juegos que utilizan las creaciones de los jugadores en un mundo interactivo y lo ensucian con penes creados por los que se supone creaban criaturas.

Maxis puede decir que *Spore* no se ideó para crear conflicto, quizá porque la competición que se crearía espantaría a una audiencia mayor. El problema es que los juegos, la web y la gente han evolucionado. La popularidad de los juegos de competición online en los últimos años, como el ya difunto *Scrabulous* de Facebook, prueba que el público está familiarizado con el concepto.

Viva Piñata: Trouble In Paradise, en cambio, ofrece opciones de colaboración, otra característica que le falta a *Spore*. Los propietarios de jardines pueden invitar a otros a sus dominios y elegir los cambios que quieren efectuar en ellos. Esto muestra lo estandarizada que está la idea de compartir experiencias de juego.

Y luego está también el juego creativo, algo que intenta ejemplificar *LittleBigPlanet*, con la característica de permitir a los jugadores crear sus propios niveles y distribuirlos. Las creaciones de los jugadores pueden ser enviadas a través de mensajes del PSN, ganados en desafíos en los niveles creados por los propios jugadores o, incluso, solicitarlos en caso de que sus creadores no los hayan protegido.

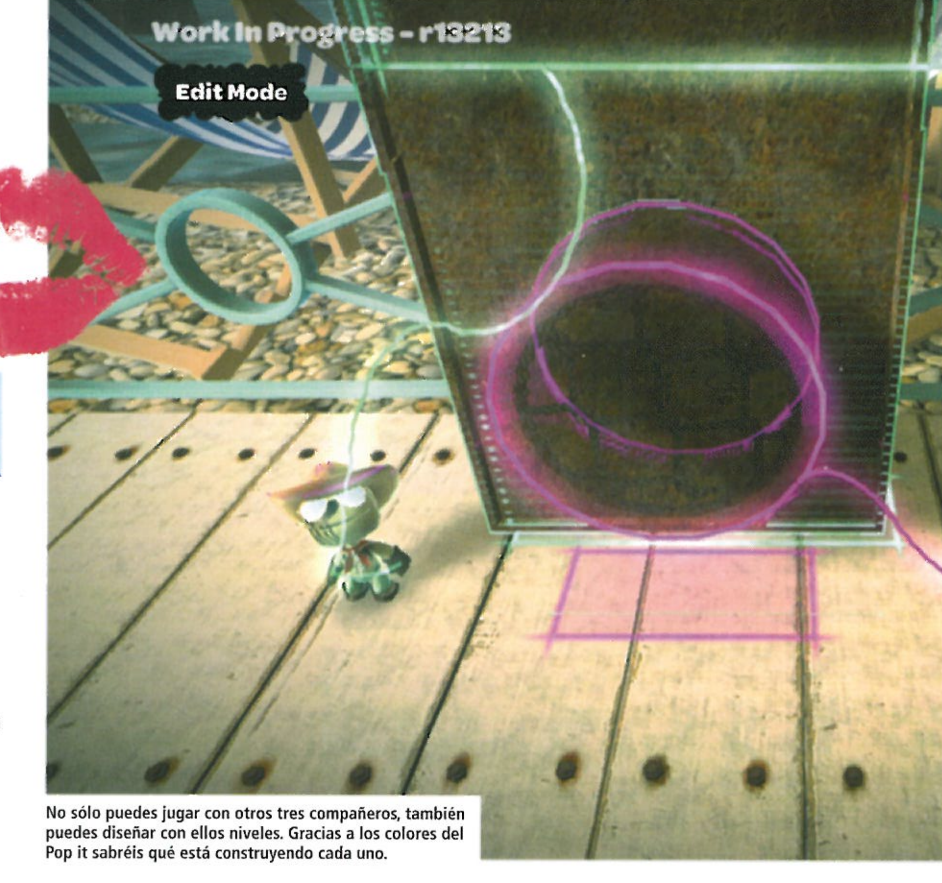
Los jugadores están expectantes ante la variedad de opciones y funcionalidades, lo que indica lo lejos que se ha llegado en estos tres años desde que se presentó *Spore* por primera vez. Para los desarrolladores, quizá, la incesante marcha del progreso sea cruel, ya que las ideas se quedan anticuadas en el momento casi de tenerlas. Para el resto de nosotros, esto sólo prueba que jamás se ha visto un ambiente creativo tan fructífero como el de ahora.

Sistema de puntuación de **EDGE:**
1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



LITTLE BIG PLANET

PLATAFORMA: PS3 PRODUCCIÓN: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT DISTRIBUCIÓN: SCE ESPAÑA ESTUDIO: MEDIA MOLECULE LANZAMIENTO: 22 OCTUBRE PRECIO: 69,95 €



No sólo puedes jugar con otros tres compañeros, también puedes diseñar con ellos niveles. Gracias a los colores del Pop it sabréis qué está construyendo cada uno.

Hazte con todos, no podrás evitarlo



En pocos juegos ha logrado el coleccionismo de objetos una importancia similar a la que tiene en *Little Big Planet*. Cierto es que los consigues por casi cualquier cosa: completar un tutorial, por terminar una fase o por acceder a lugares difíciles de cada nivel, pero cuando intentes construir tus propios niveles, o simplemente cuando quieras personalizar tu sackboy, desarrollarás una potente compulsión que te llevará a rejugar los niveles para conseguir la mayor cantidad posible de materiales, pelucas, sonidos, formas... con el fin de enriquecer tu experiencia de juego y poder añadir en tu nivel esa nube que no has obtenido aún.

La llegada a España de PS3 vino acompañada del anuncio de *Little Big Planet,* el juego llamado a ser uno de los grandes de la consola y que ahora demuestra que cumple las expectativas puestas en él. Paladeas cada segundo de este plataformas igual que si saboreases la *delicatessen* más exquisita.

Juego online, originalidad estética, jugabilidad única, personalización y creatividad son los cinco pilares sobre los que se asienta el juego más sólido y disfrutable que ha llegado a las estanterías desde el lanzamiento de la consola.

> Es una delicia visual; los pequeños muñecos de trapo se mueven con elegancia entre escenarios de manualidades infantiles elaborados con mimo

Little Big Planet es una delicia visual; los pequeños muñecos de trapo se mueven con elegancia entre escenarios de manualidades infantiles elaborados con mimo y detalle. Mención especial merecen los protagonistas, los sackboy, unos muñecos de trapo con opciones infinitas de personalización: desde el material del que están hechos hasta que lleven collares, bigotes o una sartén en la mano. Además, los sackboy son muy expresivos, y pueden hacer muecas, señalar e incluso mostrar mensajes al resto de jugadores.

Pero donde el juego crece hasta convertirse en un gigante es en sus anunciadas posibilidades creativas. Media Molecule no te permite simplemente crear un decorado por el que avancen los sackboys, sino que pone en tus manos una de las herramientas más potentes que tienen los desarrolladores de niveles: las físicas. Crea un cilindro de un material pesado y caerá bruscamente a tus pies, pero si lo haces de material flotante podrás utilizarlo para colgar de él un elástico y ver cómo tu sackboy hace *puenting*. Puedes unir piezas, recortarlas, aplicarles botones... está a tu alcance todo aquello que los desarrolladores han podido usar para cada nivel.

En principio puede parecer difícil manejar todas las opciones de diseño y se vienen a la cabeza analogías con Photoshop; y es así. Pero la construcción es tan natural y lógica que en pocos minutos sentirás que siempre ha estado ahí. Y en el mismo editor de niveles puedes comprobar a continuación cómo está quedando tu creación y realizar los ajustes pertinentes sin necesidad de salir.

Una de las armas de Media Molecule para que todo el proceso creativo sea tan sencillo es el menú Pop it, un rectángulo que está unido a tu sackboy mediante un cordón que te permite entrar en todos los submenús de personalización y creación con una facilidad asombrosa y un nivel de profundidad que llega a asustar: si pones música, puedes decidir el volumen de cada instrumento; si eliges un fondo de nivel predefinido, seleccionas la luz, el color, la niebla que deseas; si colocas un interruptor decides su efecto; si pones un elástico, determinas su grado de elasticidad, su longitud... extenuante y, a la vez, sumamente gratificante y de agradecer.

Dentro de ese espíritu extravertido que gobierna el título, subirás tus creaciones a los servidores del juego de la misma forma que jugarás niveles fruto de la imaginación de otros usuarios, los puntuarás y hasta los definirás. Esto supone que los límites del consistente modo Historia se



Puedes construir tu propio nivel desde cero o elegir un fondo temático ya predefinido de los que recojas durante el juego. Es una muestra más de que en *Little Big Planet* llegas hasta donde quieras.









Aunque no hay una historia digna de tal nombre, vas pasando de un continente a otro con homogeneidad temática. Los objetos que encuentres permitirán que tu sackboy vaya a juego con el entorno.



Cada punto de control (el círculo luminoso que hay en la imagen) sirve para que reaparezcan los sackboy. Cada reaparición va consumiendo la luz. Si se agotan y mueren todos los jugadores hay que repetir el nivel completo.

amplían hasta donde abarque la imaginación de todos los usuarios del juego.

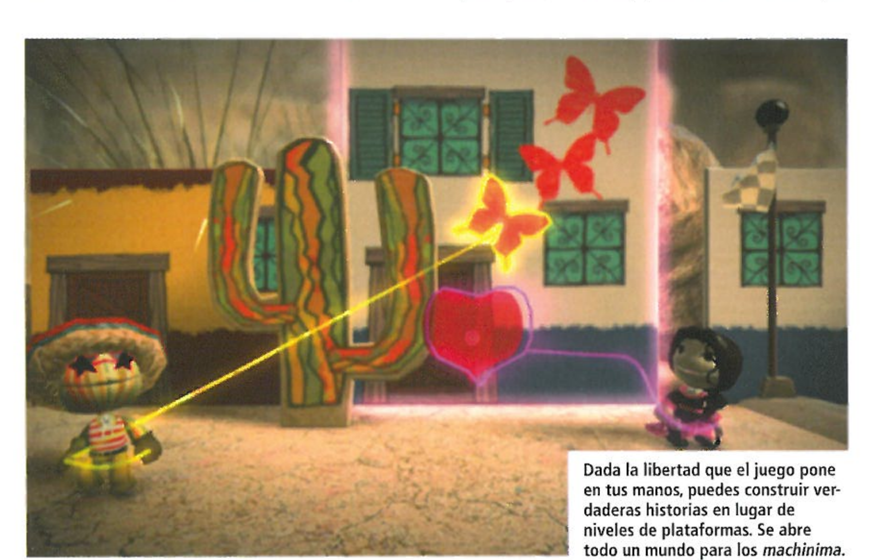
El juego online se extiende al modo Historia, tanto en los niveles principales como en los minijuegos. Aunque es posible jugar el juego en monojugador y se convierte en un plataformas estupendo, donde el título desarrolla su fuerza es en el multijugador, ya sea en la misma consola o por internet. Deberéis cooperar para arrastrar objetos, empujarlos o impulsar a otro jugador para lograr nuevos objetos.

Little Big Planet tiene una extraña jugabilidad cooperativa de rivalidad, ya que todos los jugadores deben trabajar juntos para poder avanzar, pero al mismo tiempo deben intentar conseguir más puntos, lo que promete interesantes duelos, teniendo en cuenta, por ejemplo, que la opción de agarrar funciona también para impedir que tu "compañero" avance.

Las guindas de esta tarta son la música y el doblaje, ambos excelentes y adecuados tanto para gustar al jugador empedernido que asombre por su capacidad creadora como a los jugadores ocasionales que se sientan atraídos por la belleza estética del título y su fácil manejo.

Uno de los pocos peros que puede ponérsele a *Little Big Planet* es la cámara. En un plataformas 2D en el que pueden moverse hasta cuatro personajes es inevitable que surjan problemas, más aún cuando existen tres niveles de profundidad de la pantalla,; pero es sobre todo en el editor de niveles donde se agradecería un mayor control de la cámara, algo que no se mitiga ni con la opción de planear sobre el escenario que tanto facilita la creación.

Aun así, no pasa de ser un río en la inmensidad oceánica de *Little Big Planet*. Media Molecule no ofrece un mundo, ni grande ni pequeño, sino que pone en tus manos la materia de la que están hechos los sueños y te anima a soñar. **[10]**



Dada la libertad que el juego pone en tus manos, puedes construir verdaderas historias en lugar de niveles de plataformas. Se abre todo un mundo para los *machinima*.







Todos los escenarios del modo Historia son espectaculares y exquisitos, pero promete lo que los usuarios puedan crear. Es tal la facilidad para diseñar los niveles que casi nadie sentirá que ha padecido alguna limitación a su creatividad.





MOTORSTORM PACIFIC RIFT

PLATAFORMA: PS3 PRODUCCIÓN: SCE ESTUDIO: EVOLUTION STUDIOS DISTRIBUCIÓN: SCE ESPAÑA LANZAMIENTO: 13 DE NOVIEMBRE PRECIO: 69,95 €



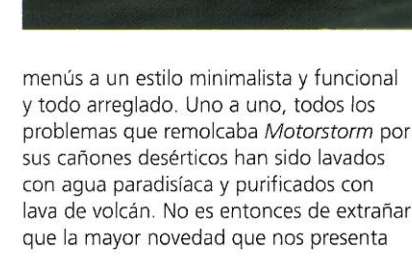


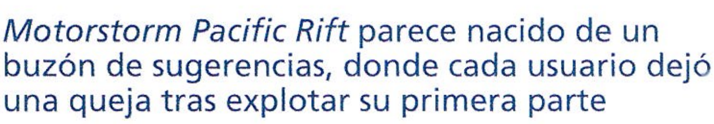


El trabajo puesto en el detalle de los vehículos es elogiable. Puedes apreciar cómo los pilotos de las motos giran la muñeca para acelerar. Las colisiones siguen siendo el plato fuerte.

Motorstorm Pacific Rift es un juego imprevisible. En nuestra primera carrera (lo cual tiene más mérito), un vehículo chocó contra un enorme cartel de bifurcación, y nosotros aprovechamos la caída del cartel a modo de rampa. Es algo que le distingue del resto. Que su primera entrega fuera un éxito debido a su lanzamiento con PlayStation 3 puede haber encumbrado a la franquicia a cotas que, de otra manera, no habrían sido tan fáciles de alcanzar, pero no se puede dudar de su personalidad inherente. Evolution siempre supo que tenía un gran proyecto entre manos y ha querido cuidarlo de la mejor manera posible. Es por eso que, en esta revisión, encontremos solucionados todos esos errores que embarraron su primera parte.

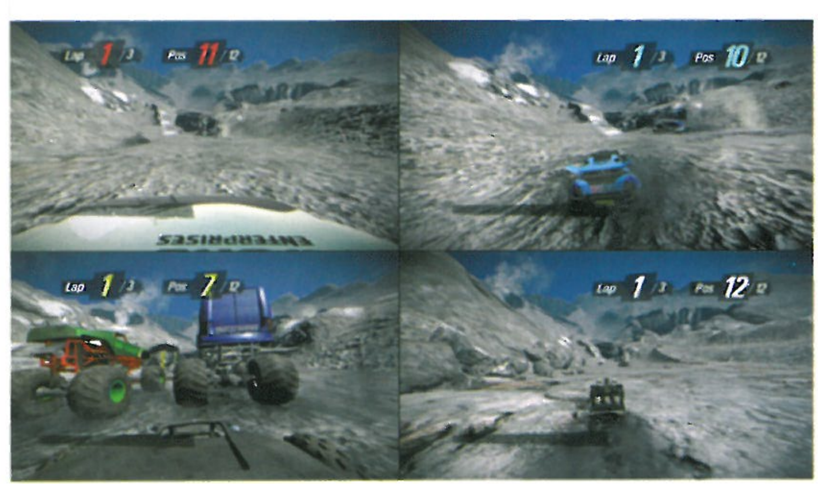
Motorstorm Pacific Rift parece nacido de un buzón de sugerencias, donde cada usuario dejó una queja tras explotar su primera parte. ¿Motos demasiado difíciles de controlar? Ahora son una delicia resistente, quizá demasiado. ¿Tiempos de carga interminables? Se reducen los menús a un estilo minimalista y funcional y todo arreglado. Uno a uno, todos los problemas que remolcaba *Motorstorm* por sus cañones desérticos han sido lavados con agua paradisíaca y purificados con lava de volcán. No es entonces de extrañar que la mayor novedad que nos presenta este nuevo festival sea la propia isla en sí, donde los elementos nos ofrecen toda su fuerza en forma de terrenos imposibles y, a la vez, totalmente transitables. Gracias a esta división –de tierra, aire, fuego y agua– veremos potenciada cada parte de la isla, con unas bastas extensiones de terreno, tan grandes que asusta la idea de pensar qué habría ocurrido si las hubiesen unido todas. Los caminos son ahora más serpenteantes y variados, y será difícil averiguar qué ruta es la adecuada para tu vehículo. Pero la sensación de repetición sigue estando presente a lo largo del festival, especialmente hacia la mitad del juego, donde demasiadas visitas continuadas a un mismo recorrido no ayudan a la variedad del conjunto. No hay duda de que soluciona este problema de una manera más inteligente que la primera entrega –o que el reciente *Pure*, donde la reiteración de los circuitos llegaba a extenuar en demasía–, pero la buena sensación que plasman sus primeros compases no consigue remontar y termina quedándose sin gasolina.





Motorstorm Pacific Rift parece nacido de un buzón de sugerencias, donde cada usuario dejó una queja tras explotar su primera parte

Por otro lado, Evolution sigue empeñada en que utilicemos y reutilicemos vehículos que, pese a que dan la variedad necesaria al festival, simplemente no funcionan. Los camiones siguen siendo tan





El multijugador a pantalla partida era uno de los vacíos de la primera entrega. Se agradece verlo aquí, y funcionando a la perfección. El modo online también gana presencia.





El diseño de *Pacific Rift* sigue teniendo ese tono oxidado de construcciones inverosímiles, pero le da la personalidad que quiere conseguir. Se echa de menos al público.



incómodos como siempre, y sus ventajas nunca pesan tanto o más que sus inconvenientes. Obligar a jugar ciertos niveles con ellos es un castigo al jugador. De hecho, esta regla es generalmente aplicable a todos los vehículos pesados, que ganan en importancia, pese a que la motocicleta y el *buggie* siguen siendo los favoritos de la afición. En algunos casos, la situación es tan descarada que prácticamente daremos por olvidado otras máquinas como el coche de rally, cuando sería uno de los vehículos que más jugo podría sacar a las pistas. A veces parece que Evolution, intentando atajarnos, escoge una ruta diferente a nosotros.

Juegos como *Pure* han demostrado que no hace falta alardear de una potencia extrema para ofrecer un escenario con profundidad, pero *Pacific Rift* sigue empeñado en empapelar todo el terreno de shaders estirados, mezclando genialidad artística con matemática abrupta que no termina de encajar nunca. Ciertamente hay una mejora aquí, pero llega a fallar técnicamente en algunas zonas alejadas del escenario por querer centrarse demasiado en un estilo del motor que no le corresponde. Esta tozudez es la que prima en cada esquina del festival. Desde su conducción liviana (los vehículos pesados siguen sin ofrecer la sensación de poseer fuerza y peso, salvo cuando nos embisten a nosotros) hasta la injusticia de sus pruebas. Parece que, en una carrera que no tiene reglas, todos las cumplimos a excepción del propio juego.

¿Qué significa todo esto? Sus pistas tienen, si cabe, más carisma que su antecesor. Están cargadas de detalles y algunas de ellas llegan a un grado excelso, como en el caso de Sugar Rush y The Edge, que no nos extrañaría que fueran estudiadas en el futuro. Sabe retratarlas con los suficientes cambios en su iluminación y su recorrido como para que haya variedad. Su dificultad está ajustada de tal manera que las primeras carreras sean un paseo y a medida que progresamos sea un reto, pero lo consigue abusando de vehículos faltos de carisma. Ni siquiera la aportación del Monster Truck es muy destacable, y su conducción es austera. Los desafíos intermedios nos proponen refrescarnos de las carreras principales, pero no se bañan precisamente en originalidad, repitiendo conceptos como la eliminatoria, superar el crono o pasar entre dos puntos señalados con bengalas.

Pacific Rift sigue siendo un juego imprevisible, con grandes alicientes jugables y una apuesta a punto bien engrasada, pero lo único que Evolution no había previsto es que el jugador buscara más una revolución, y no, como su propio nombre indica, una evolución de las mismas mecánicas de hace dos años. **[7]**

Explótame



El turbo ha ganado variedad con *Pacific Rift*. No es una gran implementación jugable, pero marcará la diferencia para acortar posiciones. Nuestro motor tiene ahora la capacidad de enfriarse o calentarse según la temperatura en que nos encontremos. Si atravesamos una zona de lava y utilizamos el turbo, éste, al estar recalentado, se consumirá más rápidamente. Otros detalle es la facultad de las motos y los quads para dar saltos ante obstáculos bajos, o agachar la cabeza del piloto, simplemente pulsando una combinación de abajo-arriba o abajo-abajo, respectivamente.



La luz se explota gracias a un HDR muy pronunciado y una jungla que refleja cada sombra de cada árbol en el escenario, aunque son menos pobladas de lo previsto.







FIFA 09

PLATAFORMA: 360, PC, PS3, PS2, PSP LANZAMIENTO: YA A LA VENTA PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: EA SPORTS DISTRIBUCIÓN: EA ESPAÑA PRECIO: 69.90 €

Las licencias vuelven a ser un punto fuerte. Además de 25 ligas menores, FIFA se ha llevado la Liga BBVA en exclusiva junto a la Premiere, Bundesliga y MLS.

Revolución Online



El online podía haber acabado en fracaso, pero ha supuesto una revolución. Los partidos permiten la participación de 10 jugadores contra 10, con la cámara tercera persona estilo 'Be a Pro'. Se recompensa por jugar bien, por mantener la posición, y por el juego en equipo. Asimismo, también se penaliza por lo contrario. Cuenta además con el modo Adidas Live Season, en que las estadísticas de cada jugador y club se actualicen según su rendimiento.





Las opciones tácticas permiten configurar cualquier faceta del equipo. Es interesante el manager, pero está lejos de los simuladores de gestión.

FIFA, como ese jugador castigado en exceso por las lesiones, ha seguido un duro camino en las últimas temporadas del fútbol digital. Siempre a la sombra del rival, exceptuando ese destello de calidad que supuso *FIFA 98: Rumbo al Mundial*, con el 7 de España en portada, la serie de EA ha ido a remolque de *Pro Evolution Soccer*. Sus desarrolladores han dado bandazos intentando encontrar el camino, incluyendo decisiones acertadas, como la temporada pasada, y otras desastrosas, como el tristemente célebre esperpento que fue el control "Off the Ball".

Los años de sequía de títulos, equivalentes a ser el segundo en el duelo entre dos por la corona del fútbol digital, sirvieron para que EA Sports tomase, hace casi tres años, la decisión que esta temporada le vale la copa de campeón: desarrollar de cero un motor expresamente concebido para explotar PS3 y 360. Los beneficios de este engine de nueva generación pudieron verse en *FIFA 08* y, con *FIFA 09,* refinamiento y perfeccionamiento parecen haber sido las directrices seguidas. Tan ha sido así, que nos encontramos con el mejor título de fútbol en los tres años que la última generación lleva en el mercado.

Las virtudes de este último *FIFA* entran primero por la vista. La recreación de los partidos llega al máximo nivel de realismo. Sólo es necesario jugar un partido con una cámara cercana para apreciar el comportamiento del césped, con briznas aplastadas por el desplazamiento del balón, forcejeos entre jugadores en una carrera por la banda correctamente reflejados y su reacción ante una entrada que toca una pierna y no les hace perder la verticalidad. Las animaciones son suaves, tanto que parece que las reacciones de los futbolistas les acercan más que nunca a los jugadores que encarnan. Apenas hay diferencia con los de carne y hueso. Yendo al otro extremo, en una vista más amplia, o en el saque del portero, la escala de los estadios, con gradas repletas de hinchas poligonales, transmiten la sensación de formar parte del fútbol al más alto nivel.

Aunque en el ritmo de juego, *FIFA 09* ofrece un tipo de juego más pausado que el de *PES*. No es tan arcade como el título de Konami. Igualmente, la reacción de los jugadores y el tiempo en responder a nuestros comandos se ha acortado. Además, existe libertad para la circulación de la pelota al eliminarse el control analógico que limita el desplazamiento del balón en ocho direcciones (los malogrados raíles típicos de los *FIFA* más oscuros).





Manolo Lama y Paco González vuelven a demostrar que su narración es natural y espontánea. Este año se han grabado nuevas líneas.



En los últimos años el perfil del jugador de *FIFA* respondía al de un usuario que prefería un título repleto de licencias y competiciones oficiales por encima de una simulación más realista. Este año, eso ha cambiado definitivamente y ambas caras de la moneda convergen en un título disfrute de los verdaderos amantes del fútbol. Espectacular gráficamente, completo en licencias, modos de juego online especialmente 10 contra 10, y con las mecánicas más elaboradas de los últimos años, *FIFA* no puede disimular su ambición y el hambre de títulos. De momento, este año ya cuenta con uno más en su palmarés; el del mejor título futbolístico de la presente generación. **[8]**





Las recreaciones de los futbolistas clave han experimentado mejoría, con un texturado facial que les hace más justicia. Con Messise ha puesto mayor celo.





PES 2009

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC, PS3, PS2, PSP, WII (PRIMAVERA WII) PRODUCCIÓN: KONAMI ESTUDIO: INTERNO DISTRIBUCIÓN: KONAMI ESPAÑA LANZAMIENTO: YA A LA VENTA PRECIO: 69,90 €

Pro Evolution Soccer ha sido sinónimo de equipo imbatible. Desde sus inicios en PlayStation, antes con Perfect Eleven y especialmente en la generación pasada, Konami Tokyo ha definido año tras año el estilo del fútbol digital moderno. Pero la llegada de la nueva generación ha sido para *PES* un punto de inflexión negativo; el equipo de Seabass no ha conseguido mantener el nivel y el punto de excelencia.

PES 2009 presenta escasas novedades con el que militó la pasada campaña. Donde resulta más evidente es en el apartado gráfico, que, aunque cuenta con unos menús diseñados desde cero y con bastante acierto, no puede despejar la sensación de estar frente al mismo producto del año anterior. El motor gráfico pide el cambio, no por lesión, si no por extenuación. Los modelados, animaciones, texturas del césped o equipaciones, estadios y fallos en el motor de partículas y colisiones hacen evidente que en Konami no se ha invertido suficiente presupuesto en desarrollar un engine para la generación actual y se ha optado por parchear un Frankenstein que lleva tambaleándose desde su discretísimo debut en Xbox 360. Los cambios que se han comentado desde Japón respecto a la IA no tienen ese mismo reflejo en el césped, con situaciones injustas a favor de la CPU y fallos de detección clamorosos. En cambio, la circulación de la pelota sí resulta realista, con tiros mucho más en la línea de lo que debería ser acorde a velocidad, posición, ángulo y efecto. El control de los pases avanzados con el analógico derecho abre nuevas posibilidades, trampeando la circulación en ocho direcciones que sigue estando presente.



PES 2009 **sigue siendo tan bueno como en los viejos tiempos en su versión para PS2. Esto es un síntoma inequívoco de que no triunfa en PS3 y 360 debido a la poca inversión en nueva tecnología por parte de Konami.**





Los comentaristas sigue siendo discretos, Juan Carlos Rivero y Julio Maldonado no terminan de darle esa chispa de naturalidad.

Pero el paso atrás más llamativo, y a la vez el más fácilmente perdonable, es la pérdida de más licencias. Esta temporada, *PES* no cuenta con licencia oficial de La Liga BBVA, ya que ésta se ha cerrado en exclusiva entre la LFP y Electronic Arts. La Champions llega como paliativo, aunque la máxima competición continental se antoja como un remedio a medias. Seabass reconocía estar muy enfadado con la situación, aunque reconocía su impotencia.

El modo 'Sé una Leyenda', una novedad que *PES* defiende como legítima virtud a su inclusión en el *Winning Eleven* de 2007 por encima del Be a Pro de *FIFA*, es una buena idea, aunque se lastra por problemas de cámara y por la endeble constitución de nuestro jugador las primeras temporadas de su carrera: entre esto y la errática detección de colisiones en las pugnas delantero-defensa, es muy fácil acabar desequilibrado y perder la verticalidad. Acaba desesperando.

Pro Evolution Soccer 2009 es el ocaso de la serie tras más de una década de brillantez y hegemonía. Afortunadamente, la experiencia no es insuficiente debido a su jugabilidad típica. Pero, como cualquier jugador verá, *PES* está en crisis y necesita una fuerte inversión y una renovación profunda para seguir triunfando. **[5]**

Editando a Roberto Larcos



Pro Evolution **únicamente incluye algunos equipos licenciados de Primera División como FC Barcelona, Real Madrid, Atlético de Madrid o Villarreal. Esto puede crear un agravio comparativo al resto de aficionados seguidores de otros equipos. Para evitarlo, el remedio más clásico de la serie, cuando Roberto Larcos, Ravoldi, Facú o Rolando defendían a Brasil: el editor. La comunidad PES es de las más comprometidas de la red y en el pasado ha dado a luz parches y revisiones que han añadido equipos no incluidos.**



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

PLATAFORMA: PC LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: GOA ESTUDIO: EA MYTHIC PRECIO: 44,95 € SUSCRIPCIÓN: 12,99 €

La búsqueda de un sucesor para *World of Warcraft* está hoy un paso más cerca del final, con el lanzamiento de *Warhammer Online*. El fruto de la alianza entre EA y Mythic ha sido creado para triunfar, algo que lleva intentando hacer desde el minuto uno de su puesta en funcionamiento.

Habituados a los tormentosos y complicados procesos de salida de este tipo de juegos, las expectativas quedaron gratamente cumplidas. Frívolamente, se podría decir que se produjeron muchos menos fallos y problemas de los esperados, aunque aquí tiene mucho que decir la política de servidores, que da poco pie a un número masivo de jugadores.

El planteamiento es tan sencillo que asusta. Da igual dónde nos encontremos, quiénes seamos o cuáles sean nuestras motivaciones, el conflicto global nos consigue empequeñecer como individuos. No se asume el rol clásico de salvador de mundos, tan sólo somos guerreros especializados contribuyendo a un bien mayor mientras nos manchamos las manos de sangre, ajena, a ser posible.

Para conseguir esta idea, se han reutilizado muchos conceptos del ya veterano *Dark Age of Camelot*, como la separación del mundo en varias facciones. Sea cual sea la alianza que elijamos entre las dos disponibles, nuestro único objetivo será combatir al contrario. Para darle más peso a la decisión, no podremos crear personajes de distintos bandos en el mismo servidor, haciendo de ésta una cuestión capital para disfrutar del juego. A nuestra disposición quedan una veintena de clases, separadas en seis razas diferenciadas.

Nuestras proezas se miden tanto batiéndonos contra los enemigos controlados por la IA como contra otros jugadores humanos. Fraguando nuestra leyenda con misiones o combatiendo a nuestros adversarios, contribuiremos al progreso de nuestra alianza. Los diversos campos de batalla se separan por niveles, y escalan perfectamente el tamaño de guerra al que podemos optar según nuestra experiencia en la batalla.

Cuando seamos poseedores de un poder inimaginable, será el momento de acometer labores más complicadas, como tomar una ciudad enteramente. Esto, en compañía de varias decenas de jugadores, resulta una experiencia única y muy recomendable. Un repertorio de habilidades de todo tipo serán nuestras armas para derrotar enemigos y derrumbar los muros de sus fortalezas, en un festival de destrucción, saqueo y pillaje.

Embutido en un revestimiento tecnológico algo vetusto y poco optimizado, *Warhammer Online* brilla en opciones de juego, además de en fidelidad al material en el que se inspira. Probablemente pueda descorazonar a los menos habituales en este tipo de títulos, que a buen seguro se verán sobrepasados por la cantidad de información que muestra interfaz. Superar esta fase asegura buenos ratos de diversión y pasajes emocionantes, tanto si podemos dedicarle treinta minutos como si disponemos de varias horas al día. **[8]**

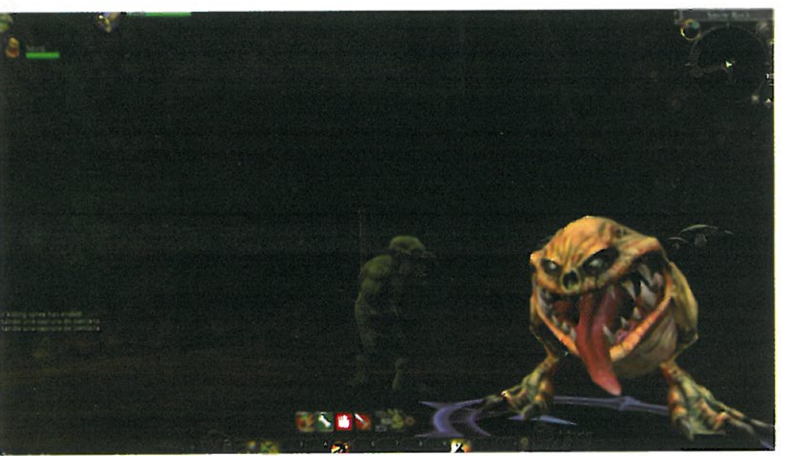
Variedad de misiones



En *Age of Reckoning* se pueden encontrar muchos tipos de combate. Las llamadas misiones públicas ofrecen una forma rápida de ganar objetos combatiendo contra el entorno. Sólo hay que entrar en ellas y echar una mano a la tarea que se esté desarrollando. Por pequeña que sea la ayuda, existen posibilidades de ganar algún premio interesante. Si preferimos la adrenalina de golpear a otros, la guerra reino contra reino pasará a ser una lucha directa contra jugadores de la facción contraria. Se puede disfrutar de asedios, batallas campales o escaramuzas, al gusto del usuario, y siempre obteniendo recompensas por participar.



Cualquier momento es bueno para una reunión inesperada. También nosotros podremos tener nuestra propia montura para recorrer más veloces las largas distancias que nos aguardan. Sólo hay que esperar a tener la experiencia y el dinero suficientes.



Nos encontraremos enemigos de toda talla, incluso bestias gigantes como las hidras de múltiples cabezas. Pese a su ferocidad, podremos acabar con ellas si cooperamos con el resto de jugadores.



Es posible utilizar armamento de asedio para derribar murallas o puertas, y hacer más fáciles las incursiones en territorio enemigo.

¡Precuela del galardonado S.T.A.L.K.E.R – Shadows of Chernobyl!

¡YA A LA VENTA!

PROLOGUE

S.T.A.L.K.E.R. clear sky

ADÉNTRATE EN LO DESCONOCIDO
PARA JUGAR CON NUEVAS REGLAS...

16+ www.pegi.info

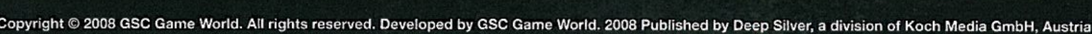
PC DVD ROM

DEEP SILVER

WWW.STALKER-GAME.COM

GSC GAME WORLD

proein games







MIDNIGHT CLUB: LOS ÁNGELES

PLATAFORMA: PS3 (VERSIÓN ANALIZADA), 360 LANZAMIENTO: 24 OCTUBRE PRODUCCIÓN: ROCKSTAR ESTUDIO ROCKSTAR SAN DIEGO DISTRIBUCIÓN: TAKE 2 ESPAÑA PRECIO: 69,99 €

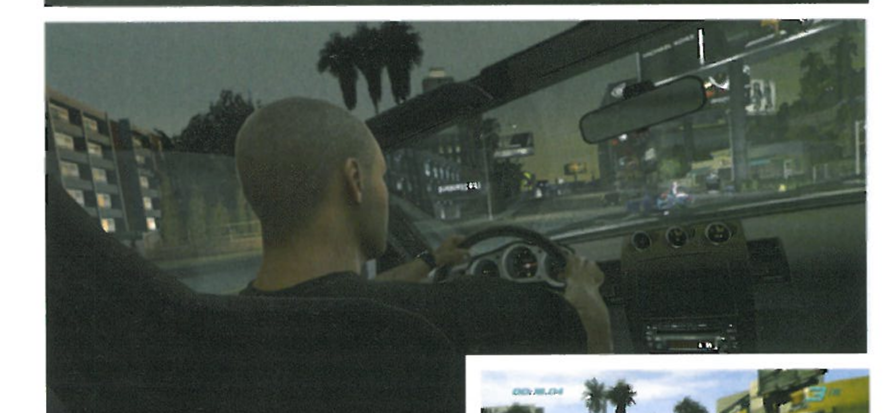
Destrozos indiferentes



Una característica muy particular de *Midnight Club* es su sistema de daños, que hereda el motor gráfico de *GTA IV*. Nuestro coche sufrirá con cada golpe hasta que llegue el inevitable momento del destrozo. Lo interesante es que no será necesario reiniciar, ni siquiera llevarlo a un taller cercano. Basta con elegir la opción "Arreglo rápido" y nuestro vehículo quedará como nuevo; eso sí, a cambio de dinero.

La peligrosa urbe de Los Ángeles ha sido el patio de juego elegido por Rockstar para realizar su particular versión de la película *A todo gas*, y lo cierto es que la concentración de esfuerzos en una única ciudad es un cambio que le sienta bastante bien a la serie. El gusto por las historias callejeras –constante en el universo Rockstar– está presente, buscando adornar la antesala de cada carrera sin caer en el tópico de enseñar chicas ligeras de ropa para conseguirlo. Aunque la originalidad brilla por su ausencia en lo que se refiere a la trama principal, girando en torno a un novato que tiene que demostrar sus habilidades de conducción a base de superar pruebas y ganar carreras. Parece ser que los sistemas de reputación están de moda, ya que, al igual que en *Saints Row 2*, aquí también tenemos que conseguir los puntos de respeto necesarios para correr en determinadas carreras.

Un lado positivo y destacable de *Midnight Club: Los Angeles* es su mano izquierda a la hora de premiar la participación, recompensando al jugador con puntos, independientemente de que lo conseguido haya sido una victoria o una derrota. De hecho, desde Rockstar comentan que es posible desbloquear todas las opciones sin haber ganado una sola carrera. Después sólo nos queda avanzar para conseguir nuevos vehículos –coches y motos– y tunearlos hasta la saciedad en el garaje. Por otra parte, ahora que la acción se ha condensado en una sola urbe, se nos viene a la cabeza el recuerdo de aquel añejo juego de Dreamcast llamado *Tokyo Highway Challenge*. Salvando las diferencias obvias, el concepto principal es ciertamente semejante: carreras ilegales iniciadas a base de alternar entre las luces largas y cortas del vehículo, para avisar al pretendiente de nuestra intención de retarle. Una especie de bengalas de humo señalan al ruta a seguir, un sistema de representación poco ortodoxo pero, en cualquier caso, eficaz y que se revela preciso si lo comparamos con *Burnout Paradise,* donde era ciertamente fácil perderse. También resulta muy apropiado el control, con los sticks direccionales, arcade y a la vez profundo. Permite que los jugadores no experimentados consigan objetivos desde el principio y que los experimentados necesiten de cierto tiempo para dominarlo. La inclusión de policía consigue generar un factor sorpresa, ya que nunca se sabe cuándo van a aparecer.

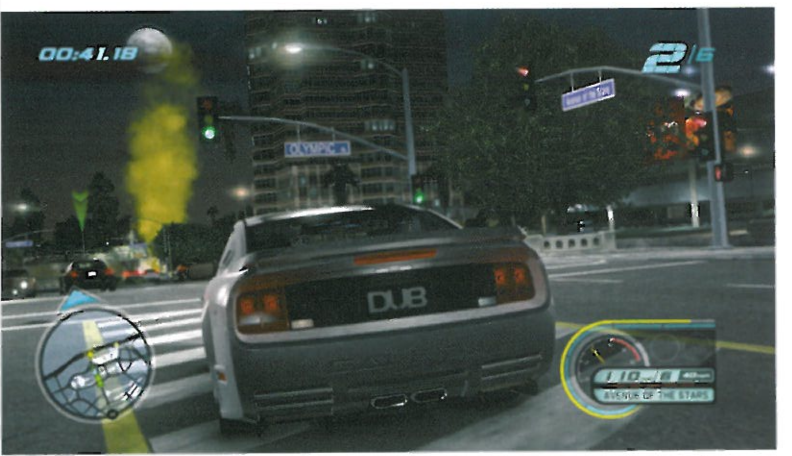


Rockstar es un estudio muy experto en la recreación de las ciudades con todo tipo de detalles (no hace falta mencionar *Grand Theft Auto*). Los Angeles es en *Midnight Club* una ciudad viva, con cambios lumínicos y atmosféricos. Aunque, en esta ocasión, sus habitantes son imposibles de atropellar.

El aspecto sonoro destaca, peyorativamente, por la densidad de chistes fáciles –de nuevo, al estilo de *A todo gas*– y temas de *reggeaton* uniformes. Aunque es cierto que consigue localizar la acción de la misma manera que lo hace el conducir por Sunset Boulevard. En ese sentido, supone un gran ejercicio visual y conceptual que deja patente su depuración gráfica, no realista, pero igual de atractiva, que ha sufrido la serie. Es esperanzador comprobar cómo aún quedan compañías que se plantean hacer menos, pero de mejor calidad. De nuevo, Rockstar ha conseguido un título consciente de su fuerza y notable en su ejecución. **[7]**



Algunas cámaras innovan en la serie. Es el caso de la perspectiva dinámica, muy pronunciada en las curvas, buscando el ángulo más espectacular.



Los modos multijugador son un aspecto muy destacable del juego, con mención especial a un Captura de Bandera adictivo y sólido en su composición.



Cuando has liberado a bastantes Graydians y cubierto una zona, esos pequeños colegas empiezan a bailar por las calles y a animarte conforme pasas.

DE BLOB

PLATAFORMA: WII PRODUCCIÓN: THQ ESTUDIO: BLUE TONGUE
DISTRIBUCIÓN: THQ ESPAÑA LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
PRECIO: 49,90 €

La revolución de *De Blob* se propaga por televisión. El líder de los enemigos arenga a sus soldados enfrente de su estatua, ahora sin cara, mientras éstos muestran el arsenal que usarán para darte caza. Todo está hilvanado con una impecable presentación que se evidencia por todas partes. Sus valores de producción son innegablemente rompedores, y se mantienen en todo el juego.

De Blob descansa en una mecánica central que consiste en pintar cosas. Da igual que estés salpicando paredes o transformando un gris monumento en un recital multicolor. Da lo mismo, de lo que va esto es de aplicar un colorido cambio. Y funciona brillantemente.

Cada nivel es una serie de escenarios que presentan una vista monocroma. Árida, depresiva, sosa y en silencio. Conforme empiezas a dar brochazos alrededor de los edificios, iluminar farolas y a revitalizar árboles, un tímido sonido aparece en escena, intentando abrirse paso entre el aplastante silencio. Un poco más de color, y la música irrumpe. Diferentes colores e instrumentos. En cuanto hayas pintado varias cosas, el ritmo habrá llegado. Es cuando *De Blob* adquiere vida en sí mismo. Conforme rebotas, coloreas, buceas y salpicas, el paisaje cambia y la banda sonora te motiva a hacerlo.

Ver cómo las localizaciones vuelven a la vida, cómo los oprimidos Graydians escapan poco a poco de su cautiverio y todo es recoloreado gracias a tu influencia, es una experiencia única. Ayuda bastante el encantador diseño de personajes –que en algunos casos está más que inspirado en el trabajo anterior de Blue Tongue con *Bob Esponja*– y el humor fácil que se va retratando, incluso aunque esas cabezas parlantes se pongan demasiado pesadas con los consejos. De hecho, haber descubierto las debilidades de cada enemigo sin pistas habría sido un reto añadido en lugar de saber de antemano con qué atacarles.

De todos modos, no hay nada en *De Blob* que te pueda arruinar el juego, pero sí cosas irritantes. Por encima de cualquier otra, está el salto de Blob, que está asociado a un toque del Wiimote: es aceptable, pero acabas dándote cuenta que estaría mejor implementado en un botón, más aún cuando algunos saltos exigen precisión milimétrica y son difíciles de cuadrar con este movimiento. Otro punto mejorable son los saltos en las paredes; a veces sales disparado como un misil, mientras que otras acabas resbalando y cayendo al suelo, y no hay forma alguna de discernir cuándo pasan unas y cuándo otras.

Pero hay algo en *De Blob* que encaja en el estilo lleno de salpicaduras a chorros del juego. Los fallos que pueda tener acaban importando poco cuando tienes en cuenta la cantidad de contenido que se ofrece: completar cada nivel desbloquea otros, así como pistas, mapas multijugador y nuevos modos, más otras cosillas, como habilitar las fases en modo Free Play, con licencia para jugar como te de la gana.

Y ése es su atractivo. No llega a ser totalmente libre, pero es un juego para sumergirse, dejarse absorber y vagar por él. Intentar jugarlo como un plataformas al uso es un error. En un mundo de juegos familiares que intentan contentar a todos y que acaban siendo insípidos, *De Blob* es una bienvenida explosión de color. **[8]**



Pintar en un color puede ser atractivo a aquellos con trastorno obsesivo-compulsivo, pero el juego te recompensa por ser lo más caótico que puedas: salpicar de todos los colores te da un bonus que no es para rechazar.



Cuando llegas a un monumento, es inevitable invertir unos segundos antes y después de tu trabajo pictórico, contemplando cómo el color cambia todo y hace que encaje en el nuevo escenario.

Rita, Sue y Blob



***De Blob* viene con varios modos multiugador que están muy bien pensados. Blob on the Run es un golpe de inspiración: sólo un Blob puede pintar cosas, mientras el resto de jugadores intentan cazarlo. Gracias a los mapas simétricos, se favorecen las carreras, aunque con emboscadas coordinadas se pueden parar bien. La diversión comienza, como es natural, cuando tres jugadores atrapan a un Blob a la vez y empiezan a pelearse por salir de allí pintando. También aparece un modo carrera bastante directo con el que se debe cubrir tanto mapa como sea posible.**



CRYSIS WARHEAD

PLATAFORMA: PC LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: CRYTEK DISTRIBUCIÓN: EA ESPAÑA PRECIO: 49,90 €

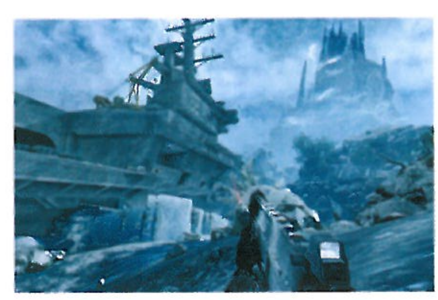


Los enemigos de *Crysis* tendían a quedarse parados bajo el fuego, pero en *Warhead* se han reprogramado para reaccionar primero y pensar después. El resultado es obvio: la espontaneidad llega a un nuevo nivel.

Cuando un ecosistema natural alcanza el equilibrio, las únicas cosas que lo rompen son los rayos y truenos de una tormenta. Y para demostrar que en los videojuegos pasa lo mismo que en la vida real, *Crysis Warhead* es una exhibición estudiada y medida que muestra otra perspectiva del brutal cataclismo de potencia gráfica que fue su antecesor. Más accesible para esos PCs de gama media, *Warhead* ha sido definido por Crytek como poco más que 'destrucción pura y las herramientas necesarias para ello'. Pero vaya destrucción, vaya herramientas, y vaya escenarios rejuvenecidos para la ocasión, listos para ser arrasados.

Warhead rellena esas horas no narradas del Sargento Michael 'Psycho' Sykes, un personaje que rompe con cualquier estereotipo de héroe, puesto en acción por los caprichos del guión. "Soy inglés, pedazo de escoria", repite un par de veces, pero sin ánimo de provocación. Él es así. Tanto alienígenas como el ejército norcoreano ofrecen unas cinco horas de recital de fuerzas especiales del más alto nivel. Así que cuando el estudio dice que tiene más personalidad y mejor conducido en su narrativa que el primer *Crysis*, créelo.

Sin embargo, Crytek ha convertido su juego de acción a intervalos y exploración, en unos episodios más tradicionales y versátiles, cada uno repleto de escenas intermedias con cierta carga dramática. *Crysis* era un juego escondido en su pro-



pio mundo, sólo visible a partir de una matriz de habilidades sobrehumanas del nanotraje y las tácticas necesarias; *Warhead* deja muy clara su meta: llega desde el punto A al B intacto, como puedas.

En *Warhead*, el peligro no te encuentra, sino que te tiende emboscadas en un bombardeo constante. A pesar de los requisitos asequibles del hardware y el buen ritmo, *Warhead* logra alcanzar, más que cualquier otra cosa, un número altísimo de enemigos en pantalla con una IA merecedora de las inhumanas habilidades del nanotraje. En el primer encuentro, un tiroteo con docenas de soldados en un complejo turístico, con cristales y escombros por los aires, ya pide más potencia que las cinco primeras horas de *Crysis*.

Existe un momento, cerca del final, en el que Skyes, un hombre con tendencia a disparar primero, preguntar después, hace su trabajo y deja las preguntas para los periódicos. Se sienta, con la cabeza repo-



sando en su mano, en una escena densa junto a un cadáver en la que no se dice ni una sola palabra, ni se juzga nada. Es un momento terrorífico en un juego repleto de acción al estilo Schwarzenegger, y algo que *Warhead* habría hecho bien en explorar más. En una propuesta con pocas pretensiones trascendentes, *Crysis* se encuentra a sí mismo como alguien mucho más inteligente. Aunque es difícil recordar una batalla más teñida de rojo que ésta desde *Lost Planet*, más difícil es que nos venga a la mente un remedio mejor para los fallos de un lanzamiento inicial como *Warhead* ha sido para *Crysis*. **[8]**



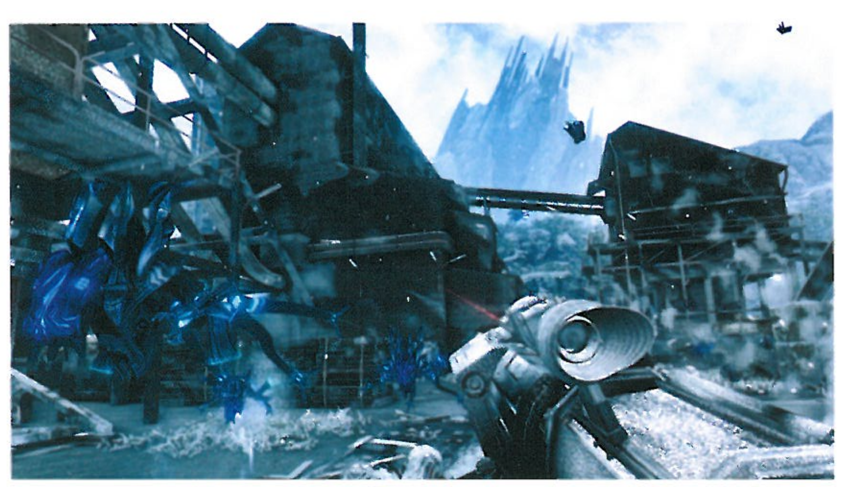
Un traje amigo



El hincapié que ha hecho Crytek en la accesibilidad se nota, y el multijugador se beneficia de un rediseñado Power Struggle y un nuevo deathmatch por equipos, todo con un ritmo más rápido y un diseño de mapas cohesionado. Equipado con armas extraídas de la campaña, reduce el salto entre la reentrada al nivel y el estar listo para el combate, en apenas unos segundos. Adicionalmente, Crytek ha realizado un acercamiento menos ferviente a las habilidades del nanotraje, dejando al jugador que descubra y domine su potencial.



En un juego lleno de pequeños rincones, pocas oportunidades de lucirse se desperdician. Allá donde haya una esquina en la que tengas que girar, te encontrarás una espectacular escena que descarga diez barriles de DirectX en la pantalla. La esfera de hielo alienígena se maneja mucho mejor, con el safari que es el juego rodeándola y penetrándola constantemente.





Podremos hacernos con todo tipo de vehículos para atravesar las calles de la ciudad, desde viejas rancheras hasta caros deportivos, pasando por ambulancias, motos o grúas. Salvo por la velocidad, se controlan todos igual.



SAINTS ROW 2

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS3, PC
PRODUCCIÓN: THQ ESTUDIO: VOLITION DISTRIBUCIÓN: THQ
LANZAMIENTO: 17 DE OCTUBRE PRECIO: 69,95€

En busca del reclamo publicitario



Saints Row 2 **era un título que estaba pasando bastante inadvertido en el mundillo, y ni siquiera sus tráilers parodiando a** ***GTA IV*** **conseguían hacerle levantar cabeza. Por aquel entonces, entre Volition y THQ se decidió que sería el momento de utilizar una imagen famosa y fácilmente reconocible para atraer la atención de todo el mundo, tanto de los jugadores habituales como de los que no lo son, y la elegida fue la estrella del porno Tera Patrick. Esta diva no sólo ha participado en la campaña de promoción, sino que además está presente dentro del juego, haciendo uso de sus particulares encantos.**

Afrontar una segunda parte no es tarea sencilla, ya que son muchos los factores que juegan en su contra. Todo original, por moderado que sea su éxito, establece una serie de estándares a tener en cuenta en las subsiguientes entregas. Y en el caso de *Saints Row 2*, el gran éxito de *GTA IV* le obliga a ser un título que además tiene que ser capaz de estar al nivel del rey del género.

Volition fue consciente en todo momento del escrutinio al que sería sometida su obra, y se han preocupado por satisfacer a todos los frentes posibles; tal vez, ese haya sido su gran error, dado que no han sido capaces de conjugar todas las características y el resultado es un popurrí de elementos hasta cierto punto inconexos entre sí, que vive demasiado anclado en el pasado como para destacar hoy día.

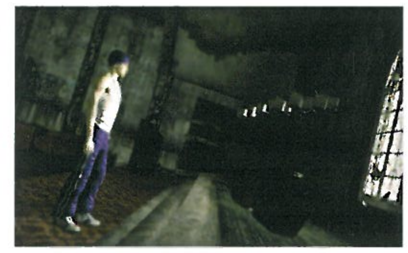
Saints Row 2 ha entendido el mercado de una forma particular: se encamina a los barrios bajos para ofrecer toda una retahíla de situaciones ridículamente violentas, cómicas por lo exageradas que son, soeces y hasta de mal gusto en ocasiones. El original tenía un encanto especial, que conseguía dotarle de personalidad sin caer con tanta facilidad en los tópicos que tanto daño hacen a su secuela.



Los PNJ son meros peleles a nuestro paso. Su pasividad será tal que, aunque nos paseemos delante de ellos con una escopeta en la mano, no reaccionarán, y al mínimo signo de violencia, atacarán en grupo al protagonista.

El hilo conductor de la historia siguen siendo los Saints Row, que se enfrentan a las bandas de rigor por el dominio de la ciudad. Pero este argumento ya no despierta pasiones, la historia no consigue alcanzar ni por asomo las cotas del original, donde nuestro mentor compaginaba la filosofía con el saber hacer y la violencia justa. Ahora, nuestro mentor y nuestra premisa es la muerte y la destrucción.

La exageración presente en el título se hace patente en situaciones tan poco comprensibles como ver a una jueza empuñando una escopeta en medio del juzgado para acabar con el protagonista, o los minijuegos, que nos invitan a ser los guardaespaldas de famosos, cogiendo a los acosadores y lanzándolos contra vehículos o barrancos.



Hay que destacar el elevado grado de personalización que permite el juego. Están disponibles ambos sexos, y una amplia gama de ropa y adornos corporales.

Sólo es fiel al original en una cosa fundamental, que es el desarrollo de juego; pero esta mecánica se antoja ya algo repetitiva, sobre todo por el lento ritmo de avance que le impone al argumento, limitándonos a realizar absurdas y aburridas misiones secundarias antes de poder avanzar por una historia que, si ya es débil de por sí, los constantes paros le hacen perder todavía más interés.

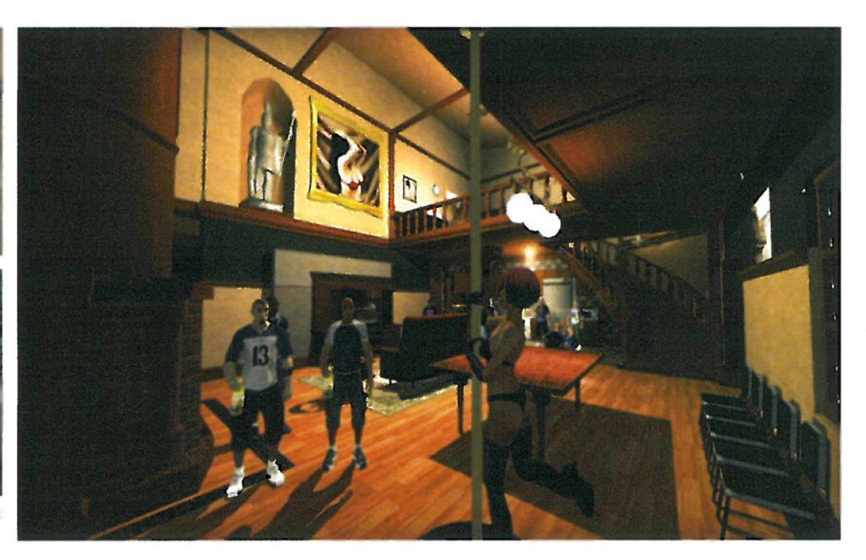
Lo que no se puede negar es que *Saints Row 2* tiene mucho material en su interior, infinidad de retos por superar y de misiones por completar. El problema radica en que son pruebas muy separadas entre sí, aisladas completamente en algunos casos, que poca o nula relevancia tendrán en el gran mosaico del título.

Eso sí, *Saints Row 2* servirá para paliar las ansias de destrucción de quienes tengan ganas de más guerras callejeras sin sentido, gracias sobre todo a un gran multijugador, marca de la casa. **[5]**





La pasividad de los PNJ hace que, aunque nos paseemos con una escopeta, no reaccionen.









Tal vez los hombres lobo no sean el mejor ejemplo de criatura surgida de la caja de Pandora, pero abundan por todo el juego. Su ferocidad es endiablada, abalanzándose sobre nosotros pese a tener su cuerpo lleno de plomo.



LEGENDARY

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS3, PC LANZAMIENTO: 24 DE OCTUBRE
DISTRIBUCIÓN: ATARI ESTUDIO: SPARK UNLIMITED PRECIO: 59,95 €

La monstruosidad es las consecuencia inevitable de jugar con fuerzas que escapan a la comprensión humana. Con un planteamiento oscuro y atractivo como pocos, parece fácil dejarse llevar y sumergirse en una historia épica, digna de los mejores romances clásicos. ¿Cuál es el motivo por el cual *Legendary* no consigue llegar a cumplir dicho propósito? Principalmente, que dicho planteamiento es una de las pocas virtudes que se le pueden destacar a un título que, por lo demás, vive en las aguas templadas de la mediocridad, y no parece tener aspiraciones a mucho más. Pese al amplio abanico de posibilidades que surgen a lo largo de la aventura, éste se convierte en un carrusel de oportunidades perdidas; el juego se niega a experimentar, a intentar explotar su potencial, y se limita a jugar sobre seguro en todo momento.

Es difícil atraer la atención del usuario cuando todo está dominado por un script firme e inalterable. Al eliminar la posibilidad de encontrarse con lo inesperado, la acción se reduce a avanzar, buscando el momento en el que el próximo evento predeterminado tenga lugar, y la mayoría de los callejones sin salida se resuelven esperando unos instantes antes de que ocurra algo que muestre el nuevo camino a seguir. Carente de emoción, de interés más allá de un argumento que no logra encontrarse a sí mismo en ningún momento, *Legendary* se basa en el principio básico y constante de todo videojuego de seguir adelante con la esperanza de llegar al final de cada capítulo.



Pese a que lo intenta, *Legendary* nunca llega a ser espectacular, y todo es previsible. Los grifos abundarán, pero rara vez nos deberemos enfrentar a ellos, pudiendo pasar delante de ellos sin que nos ataquen siquiera.

No está carente de sus momentos de encanto, y de los ocho capítulos, hay un par de ellos interesantes, pero son una gran minoría dentro de un título que necesita mucho más para llegar a encandilar. Ni siquiera su arsenal consigue destacar y, en resumidas cuentas, podría decirse que hay dos formas de matar a los enemigos humanos: el modo muy fácil o el modo muy difícil. Hay un arma que logra acabar con nuestros rivales de un disparo, desde cualquier distancia, mientras que el resto de nuestra munición será útil contra las criaturas de la Caja, pero casi inservible con los meros mortales.

Una vez hayamos determinado el mejor tipo de ataque a usar para cada enemigo, la dinámica de rutinas y emboscadas de éstos –que tanto pudo atraer en en las primeras muestras del juego– se convierte en una rutina de plomo mientras retrocedes; y al aparecer siempre por los mismos lugares, se alcanza una situación de actuar por inercia, como si se tratase de una entrega de *House of the Dead*. De hecho, cuando nuestro protagonista recibe daños, éstos aparecerán representados en la pantalla, al igual que sucede en la recreativa de Sega.





Como cabría esperar, el Coloso se derriba con puzles y no por enfrentamiento directo, y sus acciones las determina un script. En 360, hay un logro llamado "Chicle en el zapato", que se obtiene cuando nos pisa la criatura.

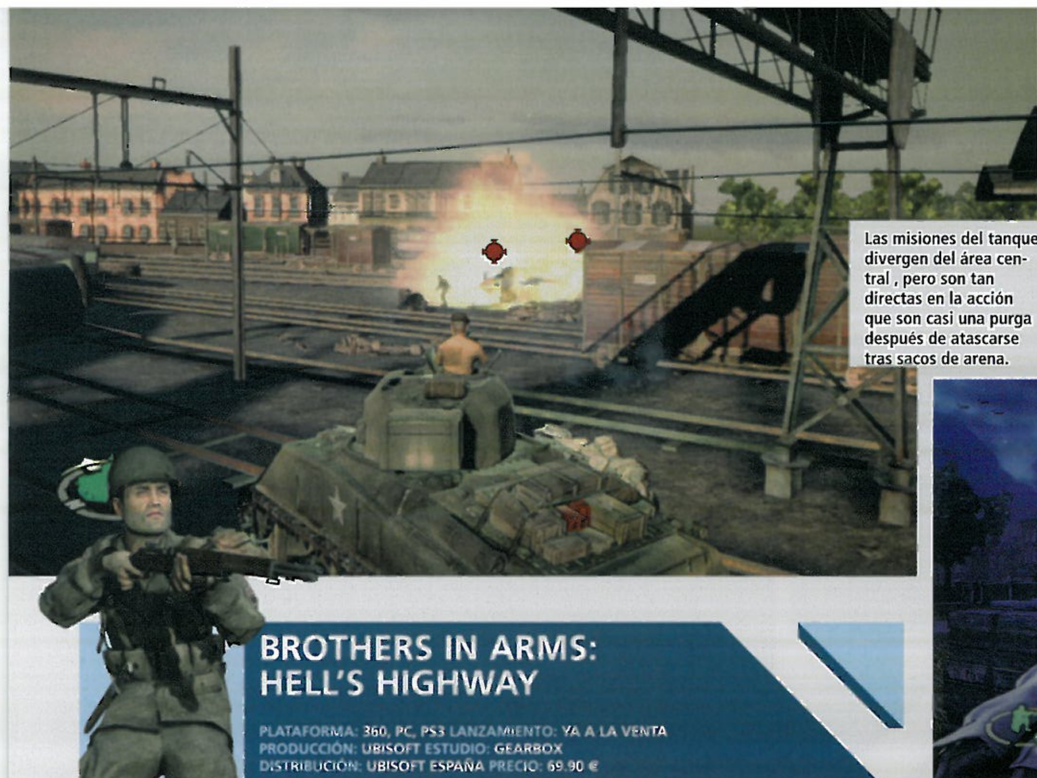
Su muy discreto apartado técnico no ayuda, ya que toda la espectacularidad inherente al planteamiento sucumbe bajo una avalancha de animaciones mejorables, enemigos clónicos, escenarios discretos y una tasa de frames indigna.

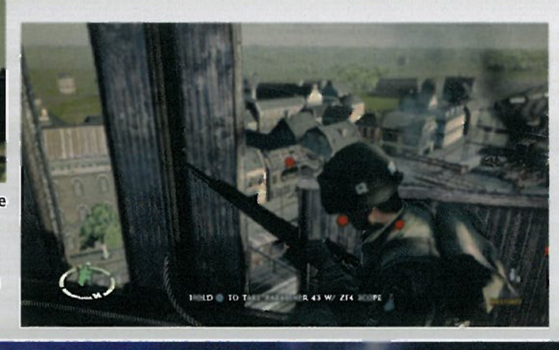
Legendary es una oportunidad perdida. La propuesta, que sobre el papel y el dibujo atrae como ninguna, debería dar mucho más de sí, y se ha convertido en un título poco llamativo que no aporta nada, ni al género ni al usuario. Lo mejor de todo, su final, que resume perfectamente cómo se siente el jugador después de acabar con esta pesadilla. **[4]**

En busca de la luz



Legendary ha sido desarrollado por Spark Unlimited, asentada en California y fundada en 2002. Antes de independizarse, trabajaron en diversas entregas de _Medal of Honor_. Ya como Spark, su primera creación fue _Call of Duty Finest Hour_. La experiencia previa les valdría para conseguir crear un título notable, pero sus dos obras posteriores no correrían la misma suerte: tanto _Turning Point_ como este _Legendary_ son muestras claras de que hay buenas ideas, pero que todavía no le han tomado el pulso a la actual generación de consolas.





Las misiones del tanque divergen del área central , pero son tan directas en la acción que son casi una purga después de atascarse tras sacos de arena.



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 **LANZAMIENTO:** YA A LA VENTA
PRODUCCIÓN: UBISOFT **ESTUDIO:** GEARBOX
DISTRIBUCIÓN: UBISOFT ESPAÑA **PRECIO:** 69.90 €



Si el diablo está en los detalles, el último capítulo del shooter por escuadrones de Gearbox, ambientado en la Segunda Guerra Mundial, debe de haber hecho un pacto con el señor del mal para poder mostrar esos grandes momentos y ese ritmo preciso al que se mueve. Está, por ejemplo, en detalles como que tu escuadrón hable casi susurrando cuando se acercan a una posición alemana sin ser detectados. "¡Alto el fuego, alto el fuego!, están muertos", gritará un compañero en contra de la evidencia de los fusiles nazi que todavía abren fuego frente a ti. Esos fallos son evidencia de un juego sacado adelante apresuradamente, con poco testeo beta, pero *Hell's Highway* intenta ser algo más que la suma de sus contrapuestas partes: Gearbox ha hecho un juego estable y competente, pero poco pulido en sus elementos y con un núcleo de combate táctico por escuadrones infravalorado.

Como los títulos anteriores de *BiA, Hell's Highway* le da al jugador el control de varios grupos de hombres desde una perspectiva en primera persona. Un simple clic cambia entre escuadrones, que pueden dirigirse a un punto particular, donde se ponen a cubierto automáticamente, o a que se enfrenten a unos enemigos en concreto. Añadiendo que los oponentes se resisten a dejar su cuerpo expuesto a nuestro fuego y la poca efectividad de las armas, *Hell's Highway* exige un acercamiento mucho más metódico que la mayoría de shooters, forzándote a hacer uso de la cobertura y a disparar fuego de cobertura para que tu equipo pueda flanquear a los enemigos atrincherados.

La necesidad de tomar ventaja sobre los enemigos facilita las batallas más emocionantes, pero *Hell's Highway* no se compromete lo deseable, y las posibilidades de explotar el entorno tácticamente están contadas, como en las misiones que no dependen de escuadrones, relegando el combate a ulos disparos a largas distancias. Forzándose a utilizar el escuadrón, no está dotado de la habilidad necesaria para manejar la acción frenética vista en shooters militares del nivel de *Call of Duty*.

Largas escenas cinemáticas apuntillan la acción, y pese a que están colocadas en momentos bien elegidos, ni el guión ni la interpretación llegan a la suela de *Hermanos de Sangre*, aunque lo intentan. Tampoco logra que te preocupes del Sargento Baker. El problema es el tono de las escenas, que se contradice. Gearbox se muestra insegura de si la guerra es el verdadero infierno o el infierno de la risa.

Hell's Highway no deja de mostrarte problemas en sus mecánicas, aunque ofrezca soluciones en las que la linealidad está disfrazada. Es un intento irregular de explotar el "run and gun". El fallo de su narrativa parca y nada emotiva y la retahíla de fallos no consiguen derrumbar su núcleo de acción táctica, pero nunca es ambicioso como para redimirse y lograr llevar su empresa a los puestos de privilegio dentro del género. **[6]**



Los entornos, aunque se los supone basados en escenarios históricos, están demasiado controlados, con muros invisibles, y es difícil no percibir que sería mejor si se hubiera permitido un enfoque más abierto. A veces el rigor histórico no es suficiente.



La IA es errática. Unas veces tus hombres te sorprenderán tomando una ruta cautelosa hacia su objetivo y otras abrirán fuego cuando no toca. La IA enemiga responde ante las amenazas de forma creíble, pero no toma la iniciativa y fuerza al jugador a ello.

Dura injusticia



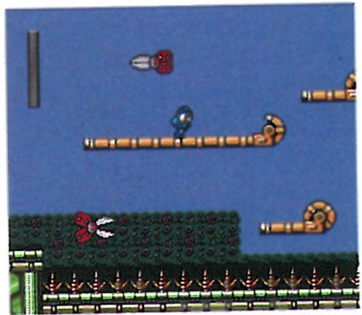
Un ejemplo palpable del irregular nivel de calidad del juego es su diseño visual. Se pone una atención excesiva en detalles y la paleta de colores demuestra valentía para huir de los marrones y grises habituales del género. Una misión nocturna en una ciudad se retrata de azules y rosados; un hospital desierto, con tonos verdes. Pero acaba quedándose sin mérito por un apartado técnico tremendamente básico. Ver cómo el juego presenta poping en las texturas denota falta de interés en el desarrollo, con siluetas que aparecen desnudas hasta que después se les da, por arte de magia, piel y vestuario. Incluso cuesta descifrar el mapa táctico hasta que aparece la imagen a la correcta resolución.

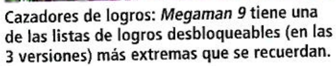




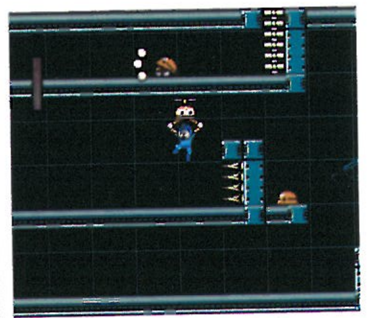
MEGAMAN 9

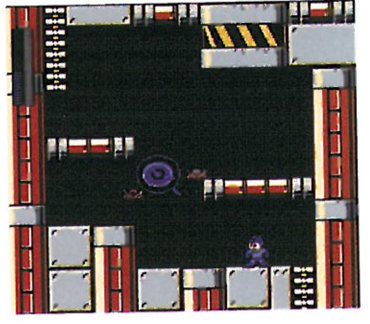
PLATAFORMA : WII WARE (VERSIÓN ANALIZADA), XBLA, PSN LANZAMIENTO: A LA VENTA PRODUCCIÓN: CAPCOM ESTUDIO: INTI CREATES PRECIO: 9,90 € (PSN), 1.000 WII POINTS, 1.000 MSPOINTS

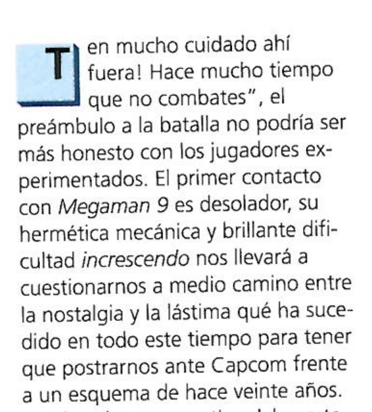




Cazadores de logros: *Megaman 9* tiene una de las listas de logros desbloqueables (en las 3 versiones) más extremas que se recuerdan.







Ten mucho cuidado ahí fuera! Hace mucho tiempo que no combates", el preámbulo a la batalla no podría ser más honesto con los jugadores experimentados. El primer contacto con *Megaman 9* es desolador, su hermética mecánica y brillante dificultad *increscendo* nos llevará a cuestionarnos a medio camino entre la nostalgia y la lástima qué ha sucedido en todo este tiempo para tener que postrarnos ante Capcom frente a un esquema de hace veinte años.

El poderoso atractivo del apartado audiovisual queda relegado a un segundo plano gracias al intacto buen hacer que demuestra Capcom a lo largo del título. Cada nivel es más complejo y mejor estudiado que el anterior, de forma que cada reto obliga a conocer cada patrón de ataque del enemigo, cada peligro, memorizar la distancia de cada salto, etc., incluso los niveles de elección libre abren nuevos laberintos de posibilidades al más puro estilo *Metroid* al permitirnos rejugar cada nivel con las armas obtenidas al destruir a los diferentes y cada cuál más geniales enemigos finales.

Su descarado homenaje al fan va más allá de utilizar un motor de NES: *Megaman 9* es un juego concebido como si la industria no hubiese evolucionado un ápice ni en términos técnicos ni jugables, sirviendo como redención ante los funestos capítulos que han coqueteado con las tres dimensiones. Desgraciadamente, las buenas intenciones pueden diluirse en detalles menos prosaicos: no es tan difícil retroceder en la máquina del tiempo cuando todo el mundo parece enloquecer en la era de la exaltación *vintage* y cuando los mercados digitales se encuentran tan exponencialmente abiertos a estos experimentos… ¿Se hubiese alzado como una auténtica genialidad si en vez de en este año se hubiese publicado, de la misma manera, en 1994? ¿Se trata de un producto caduco, *trendy*? Hipótesis estilísticas aparte, *Megaman 9* sigue siendo tan robusto e inteligente como lo fue antaño, aunque no podemos evitar estremecernos al imaginar a una Capcom desatada en un neobarroquismo 8-bit. **[7]**



Habrá que tener mucha paciencia y dedos bionicos. Es uno de los títulos más hardcore publicados en los últimos años.



WIPEOUT HD

PLATAFORMA: PSN PRODUCCIÓN: SCE ESTUDIO: SCEE LIVERPOOL DISTRIBUCIÓN: SCE ESPAÑA LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 17,99 € (PLAYSTATION STORE)



Hay varias maneras de sortear las curvas, pero la más recomendable es entrar por la parte exterior y girar usando R2 o L2.

El frenesí adyacente en *Wipeout HD* no resulta tan evidente en la estupenda sensación de velocidad lograda, como en su vanguardista visión de futuro, al decantarse por la descarga previo pago y la alta definición. Por supuesto, su versión del futuro también es excelente con voces robóticas, neones de colores y altas velocidades que desafían los reflejos humanos. A pesar de tratarse de una recopilación de circuitos, presentes en los últimos *Wipeout*, esta versión descargable está tan trabajada que parece un desarrollo nuevo. Los 60 frames por segundo y los 1080p le sientan tan bien que ya hay quien dice que debería exhibirse en museos, como ejemplo póstumo de arte cinético. El minimalismo y la elegancia en el diseño invaden cada aspecto del juego: desde la estructura de los circuitos hasta las tipografías de palo seco de los menús. Tampoco la música –siempre electrónica– desmerecería, de no ser porque todos los temas ya estaban presentes en *Pulse*. Eso sí, el control gana enteros gracias al mando, con buenas dosis de estabilidad y algún que otro movimiento retocado. Tiene todo lo que un jugador experimentado le pide a un título de carreras: conceptos simples y clásicos, dificultad progresiva y la posibilidad de rejugarlo hasta rozar la perfección en cada carrera. Además rescata en cierta manera el clasicismo de los *power-up* y los *speed-up* en los juegos de carreras. Puede escribirse una tesis sobre el desarrollo cerebral que inicia *Wipeout HD*; casi notas cómo tu cuerpo genera nuevas conexiones entre neuronas para acelerar tus reacciones con el mando. Como resultado, las primeras partidas no se parecen en nada a las últimas; de hecho, son mucho mejores. **[8]**



Los circuitos y naves bien podrían formar parte de *Star Wars*. La espectacularidad y suavidad está presente en todo momento.

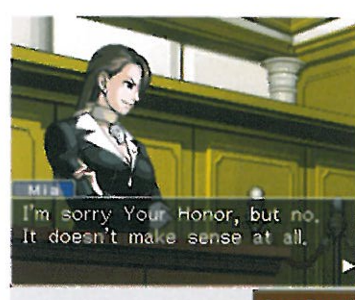
PHOENIX WRIGHT: TRIALS & TRIBULATIONS

PLATAFORMA: DS PRODUCCIÓN: CAPCOM ESTUDIO: CAPCOM
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 39,95 €

Jugar con el tiempo, cosa habitual en las historias de la serie de abogados de Capcom, es algo que se ha convertido en una realidad con el lanzamiento de *Phoenix Wright: Trials & Tribulations*. El mareo puede llegar a ensombrecer su intención inicial y puede inquietar al seguidor, pero éste sabe lo que le espera dentro de la caja y sabe dónde colocarlo.

Los "juicios" del fan sentenciarán que el cierre del trío de remakes de Game Boy Advance es la mejor aparición de su propio subgénero, incluyendo el ya conocido –pero posterior en la línea temporal– *Apollo Justice*. Los "tormentos" saltan a la vista incluso antes de empezar a jugar: aspecto técnico de hace cinco años, previsibilidad de ciertos personajes de los casos y de algunos giros argumentales, o el mecanismo de juego arcaico que repite tropiezos o pierde evoluciones, con el ejemplo característico de la reutilización del Magatama. Y pese a que el guión ha crecido en complejidad narrativa y las situaciones lo han hecho en dureza, siendo en este caso las más maduras de toda la serie, la supuesta novedad, por tercera vez, de un control táctil y mediante micro –siempre opcional– pierde ya todo sentido más allá del "¡Protesto!" esporádico que expresemos en algún momento de furor.

No obstante, el título sigue sobresaliendo en lo que mejor sabe hacer, que es contar una historia, que sigue siendo tan surrealista como ingeniosa, ahondar en unos personajes únicos –y que quizá no encajarían en ningún otro juego–, inventar momentos de humor inolvidables y sumar una emocionante ración de fan-service digna del fin de fiesta. Los cinco capítulos que componen el juego son, francamente, un homenaje a toda la serie que pone una nueva (en realidad vieja) marca a superar para los nuevos juegos que estén por salir en el catálogo de Nintendo DS. Y bajo esta premisa, *Apollo Justice* debería de estar agradecido ahora de haber llegado antes que *Trials and Tribulations*. Es la lógica de Capcom, sí, pero no encontramos mejor adiós para Nick que éste. **[7]**







Otra vez historias de pasados y presentes, dramas y mentores, como siempre. Está claro que eso no es un problema, sino un recurso.





SONIC CHRONICLES

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
DISTRIBUCIÓN: SEGA ESTUDIO: BIOWARE PRECIO: 39,95 €



Los elementos clásicos del universo *Sonic* estarán presentes en los escenarios, con trampolines, rings y huevos de Chao.

El torbellino azul de Sega reduce la marcha para su última incursión en Nintendo DS. Era necesario, ya que BioWare se ha encargado de crear un RPG por turnos de avance firme, pero lento, que por su propia naturaleza impedía la meteórica progresión de los títulos de Sonic el erizo. Pero ése no es el problema; el caso es que la licencia que da nombre a esta tarjeta tiene una presencia, prácticamente, anecdótica.

BioWare le ha insuflado al título su propio carácter, ese estilo particular que da personalidad a todas sus creaciones y gracias al cual se ha consagrado como una de las más grandes desarrolladoras de la actualidad. Sin embargo, en este caso se sufre un choque de dos estilos muy diferentes cuya mezcla, sobre el papel, no debería funcionar ni la mitad de bien de lo que lo hace.

Tal vez algo influenciado por la serie de animación *Sonic X*, el título presenta un mundo muy diferente al conocido por los usuarios, en el que entran en juego un buen número de razas y planetas lejanos. Fiel en todo momento al espíritu de la mascota de Sega, pero al mismo tiempo su representación más inesperada y sorprendente, *Chronicles* consigue contar una historia bastante atractiva a través de una jugabilidad que dista de la perfección, pero que resulta curiosamente satisfactoria, tan compleja y profunda como el usuario quiera que lo sea.

Las opciones de juego son numerosas, con una gran cantidad de misiones secundarias y once protagonistas para personalizar a nuestro antojo. Y, pese a que están todos los elementos que definen a un Sonic y todos los elemente que definen al rol de BioWare, no es el típico juego de la mascota de Sega, ni la clásica obra de la compañía; es algo muy distinto, pero capaz de causar una buena impresión en el jugador. Nunca antes habíamos visto, de una manera tan clara como nos presenta *Sonic Chronicles*, una mezcla de espontaneidad que combinara los diálogos más pausados con un universo en que prima la velocidad. A veces, las más extrañas parejas de cama consiguen salir adelante. **[7]**





Al realizar los ataques especiales durante los combates, aparecerá una secuencia que seguir, al más puro estilo *Ouendan*.



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
902 110 453
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

Wii

CONSOLA NINTENDO Wii
+ juego WII SPORTS



CONSOLA NINTENDO Wii
+ WII SPORTS + BRUJULA DORADA



Wii FIT (INCLUYE JUEGO Y BALANCE BOARD)



Juego ROCK BAND
+ PACK ACCESORIOS



ULTIMAS NOVEDADES Y PROXIMOS LANZAMIENTOS



LINEA ECONOMICA





CONSOLA NINTENDO DS
7 COLORES DIFERENTES



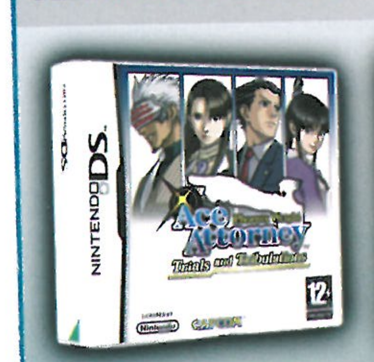
CONSOLA NINTENDO DS + JUEGO BRUJULA DORADA
7 COLORES DIFERENTES

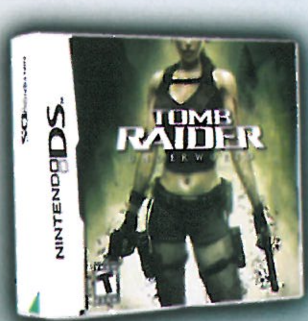


CONSOLA NINTENDO DS BLANCA
+ BRAIN TRAINING



ULTIMAS NOVEDADES Y PROXIMOS LANZAMIENTOS











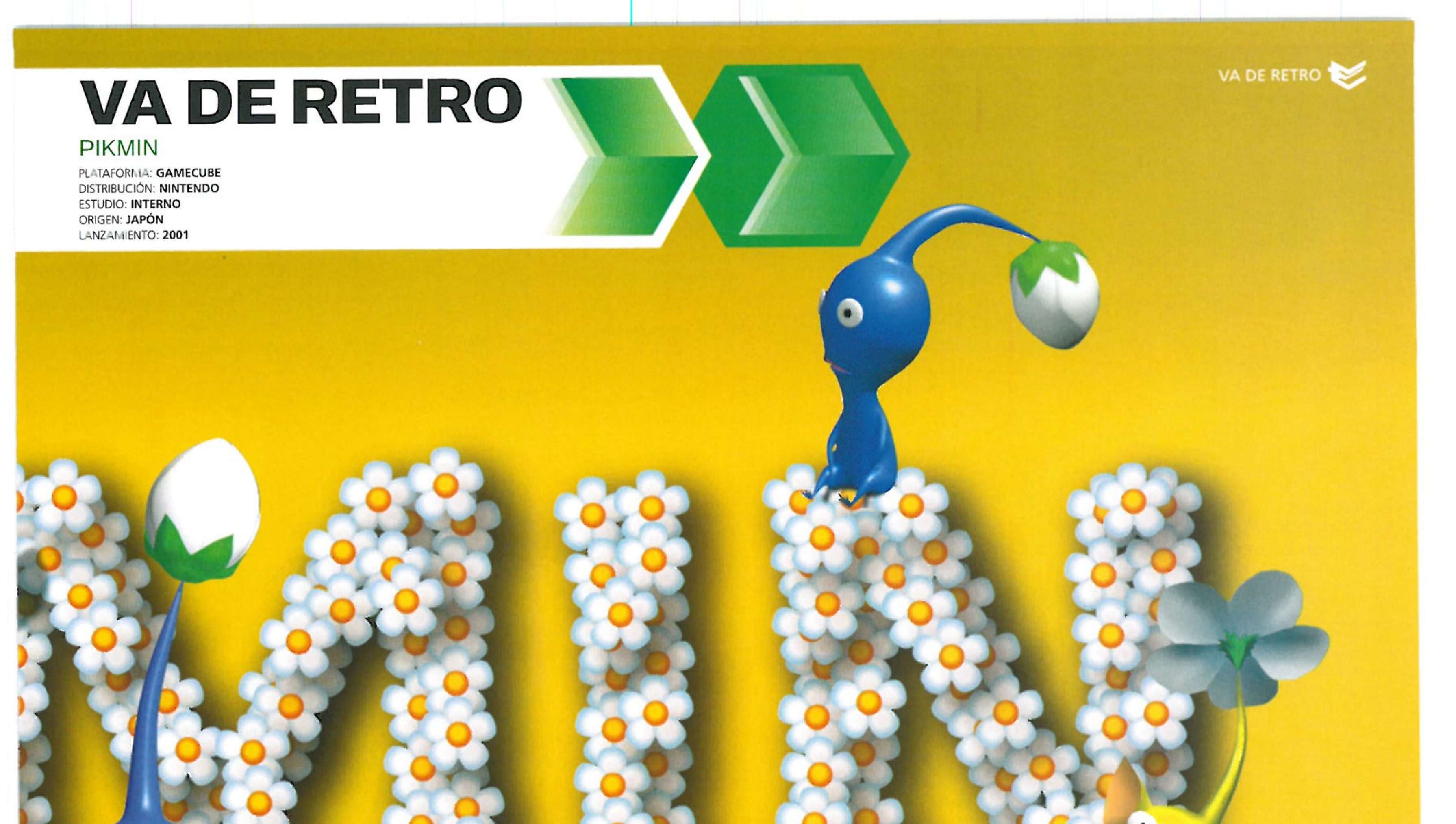


GAMECUBE
PIKMIN

VA DE RETRO

PIKMIN

PLATAFORMA: **GAMECUBE**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **INTERNO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **2001**



La última gran franquicia de Nintendo EAD ya tiene más de media década de antigüedad. Pero, ¿cuál ha sido su mayor logro: adaptar la estrategia en tiempo real a consola o incitarnos a apreciar los vegetales?

La muerte suele ser un asunto trivial en los videojuegos. Tanto si es la nuestra, como la de los enemigos o la de transeúntes inocentes. El ritmo de la acción en los juegos, desde *Super Mario Bros* hasta *Gears of War*, se encarga de que no haya tiempo para reflexionar o tener remordimientos. La falta de encanto de los enemigos y nuestros aliados, en parte exacerbada por la baja calidad del guión, suele ser el punto más débil de los videojuegos a la hora de involucrar emocionalmente al usuario.

Las escasas veces que te arrepientes de un asesinato virtual son reforzadas por lo poco habituales e inesperadas que resultan. Aunque supone trabajos forzados y el sacrificio de cientos de vidas en beneficio de tu solitario personaje principal, *Pikmin* está considerado un juego para toda la familia. Al igual que con muchos de los mejores juegos de Nintendo, el exterior, en apariencia alegre, no tiene nada que ver con la complejidad del contenido.

El lanzamiento de *Pikmin* marcó el final de una época para Nintendo, aún cuando tuvo lugar un mes después del lanzamiento de la GameCube. En los primeros días de la NES, la compañía estaba ocupada estableciendo sus mascotas y sus franquicias clave, mientras el mercado del videojuego se reinventaba tras el fracaso de Atari. Pero una vez logrado, el desarrollo (especialmente en las generaciones siguientes) se vio dividido entre crear franquicias nuevas y mantener las que ya habían demostrado ser un éxito.

Curiosamente, hay algo muy diferente en las nuevas franquicias de Nintendo en la época de los 16 y los 32 bits, ya que la mayoría de ellas se parecían mucho a las creaciones de los demás. Mientras los aficionados revisaban la lista de juegos AAA de Nintendo, de conducción, simuladores de vuelo y beat'em ups, la revelación de que *Pikmin* era un juego de estrategia en tiempo real tenía mucho más sentido que la reticencia constante a crear un shooter en primera persona.

No está claro si los juegos como *Command and Conquer* influenciaron directamente a los diseñadores Masamichi Abe y Shigefumi Hino, pero no dejan de decir que su fuente de inspiración fue el amor de Shigeru Miyamoto por la jardinería, un hobby que, posiblemente, nunca haya pasado por las cabezas de muchos empleados de Westwood Studios o Blizzard.








HÉROE HARDCORE

Después de que Nintendo fracasase en el E3 2008 al intentar pintar a *Animal Crossing: City Folk* como una concesión a sus aficionados, se topó con que sus credenciales hardcore habían quedado en manos del pequeño Capitán Olimar. Bastó con una frase de Shigeru Miyamoto confirmando la existencia de *Pikmin 3* para que los seguidores de la gran N dejasen de quejarse en los foros. No se sabe nada del juego todavía, pero las ventajas ofrecidas por el Wiimando son evidentes, sobre todo al estilo de *Battalion Wars 2*, título también de estrategia. De hecho, era obvio que Miyamoto asegurase que el juego era ideal para la plataforma. Si su retraso se debe al éxito inesperado de sus nuevas franquicias, o se están modificando los fundamentos del concepto, será algo que quedará para otra ocasión.

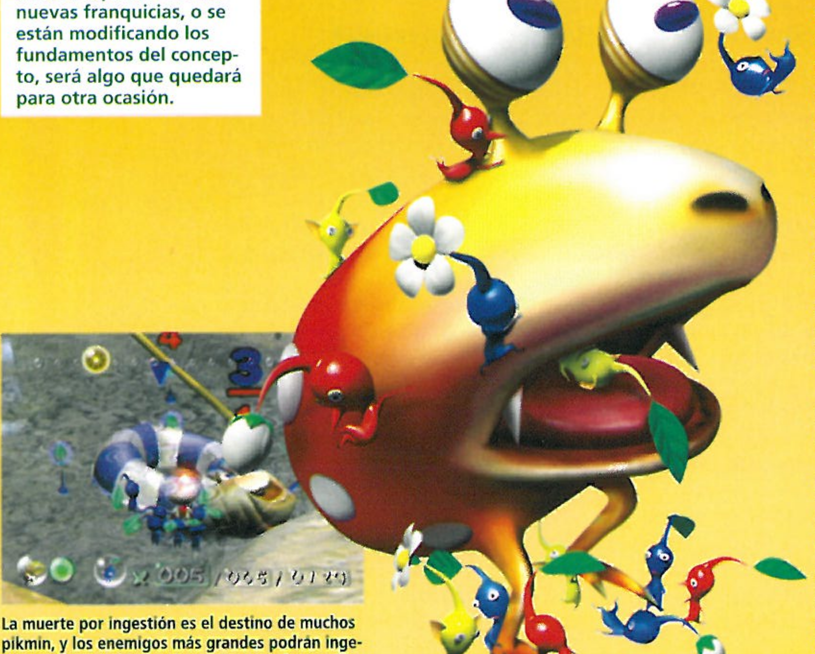
Los verdes campos del mundo de *Pikmin* permitían dar vida a un contexto típico de Nintendo dentro de un género típicamente bélico. Todo empieza con el astronauta Capitán Olimar (Orima en Japón, un anagrama de Mario, como si Nintendo tuviese miedo de crear un juego nuevo sin ningún tipo de vínculo con su panteón ya existente), quien se estrella en un planeta desconocido cuya forma de vida predominante nunca se deja ver. Por su basura, se deja entrever que son humanos, pero nunca has visto nada como aquellos enemigos: insectos, pájaros y topos que escupen fuego.

Tampoco son nada habituales los propios pikmin, los cuales parecen tener la inteligencia y la locomoción de un animal, pero con un sistema reproductor (y antenas con flores) propio del reino de las plantas. Los hay de tres colores diferentes: los rojos, de nariz larga, son los más fuertes e inmunes al fuego, mientras que los azules pueden nadar, y a los amarillos, de grandes orejas, puedes lanzarlos a grandes distancias así como hacer que se encarguen de explosivas rocas bomba.

Como ejército, parecen débiles y poco variados; pero la estrategia del juego no se basa en la guerra, sino en la exploración y en la búsqueda de recursos. Los pikmin cumplen muy bien este último papel, ya que aparecen nuevas criaturas al llevar unas bolas especiales o enemigos muertos al cuartel general de cada uno de los tres colores.

El objetivo de la exploración es encontrar las 30 partes perdidas de la nave accidentada, la SS Dolphin (otro guiño en clave). Dado que Olimar no tiene la fuerza necesaria para cargar con los numerosos engranajes y componentes hasta la nave, serán los pikmin los encargados del trabajo sucio. Pero el juego impone que esta tarea debe llevarse a cabo en un máximo de 30 días (un día de juego dura aproximadamente unos 15 minutos), sino, perderemos toda la campaña.

En vez de optar por el sencillo estilo de Pixar, su diseño visual, sobre todo por sus ojos que no pestañean, es casi tan terrorífico como atractivo



La muerte por ingestión es el destino de muchos pikmin, y los enemigos más grandes podrán ingerir grandes cantidades de ayudantes a la vez. El propio Olimar no suele ser el objetivo.

Lo cual no quiere decir que el juego sea demasiado arduo, pese a la curva de dificultad necesaria para llegar a entender el concepto y el sistema de control. Por muy distintivas que sean las metas y las circunstancias, el juego sigue siendo un juego de estrategia en tiempo real fácilmente reconocible, y como tal, el sistema de control, basado en un mando, está condenado a verse comprometido. El movimiento básico funciona bien, con un botón para lanzar a los pikmin y otro para llamarlos, pero organizar a tu equipo en diferentes secciones es un arte impreciso.

Hay que conseguir replicar en un mando lo que se podría conseguir con un simple movimiento del ratón, deseleccionado el grupo para que puedan formar escuadras diferentes de pikmins del mismo color. Volver a seleccionar una porción precisa implica ir a por cada uno de forma individual o bien tener la esperanza de que el poco preciso cursor recoja a todos los que quieres. *Pikmin 2* soluciona algunos de estos problemas, pero a cambio se deben pulsar muchos más botones adicionales y hay muchos más comandos.

La inteligencia artificial del juego a la hora de encontrar un camino parece ser pobre a propósito, pero dentro de un contexto que ningún otro juego posee, ver cómo los pikmin confundidos se pierden o se atascan detrás de zonas del escenario, engendra más simpatía hacia su sufrimiento.

Más allá del sistema de control y de la poco habitual asociación de géneros, nos encontramos con la implicación emocional, que es el mayor logro del juego. En vez de optar por el sencillo estilo de Pixar, su diseño visual, sobre todo por los ojos que no pestañean, es casi tan terrorífico como atractivo. En cambio, su canto de "Pikmin, pikmin" mientras transportan objetos pesados, o ese sonido de trompetas mientras giran alrededor de Olimar, consigue potenciar su encanto inicial.

No obstante, la auténtica simpatía nos la encontramos en los constantes sacrificios de sangre (¿clorofila?). Cuando controlas hasta a 100 pikmin a la

La naturaleza, en apariencia trivial, de muchas de las partes de la nave especial que recuperas, no hace sino potenciar la sensación de que se están sacrificando vidas de pikmin innecesariamente.



MARKETING ADORABLE

Aunque su éxito ha sido moderado según los estándares de Nintendo, en Japón los pikmin son tan famosos como las estrellas del pop. La canción *Ai no Uta (Canción de Amor)*, del grupo Strawberry Flower, acompañaba los anuncios japoneses del juego, convirtiéndose en un éxito. Aunque se incluyó en *Pikmin 2*, muchos japoneses desconocían el hecho de que se trataba de mera publicidad, aún cuando la letra traducida hace referencias claras a la devoción de los pikmin por el Capitán Olimar.
En occidente, se desconocen tanto la melodía como la canción, y el único ejercicio de marketing similar ha sido una promoción con S&G Flowers/ USA, para cambiar el nombre de la planta Bacopa Cabana por The Pikmin Flower (La flor Pikmin).

vez, las bajas son inevitables. Los pikmin morirán por cumplir tus deseos, ya que todos los demás habitantes del planeta están allí para atacarles, y el entorno es hostil. El quejido de dolor de cada pikmin muerto se ve acompañado por un espectro fantasmal que flota en pantalla, con una mirada acusadora que no nos transmite la sensación de que fuese un sacrificio voluntario.

Muchos juegos sufren a la hora de conseguir que sientas algo por tu propio personaje, incluso, y especialmente, aquellos que confían demasiado en las largas secuencias de vídeo y los árboles de diálogo; pero aquí, la empatía entre nosotros y nuestros aliados se establece con una fuerza capaz de rivalizar con cualquier otro medio de contar historias. Y aún así, al mismo tiempo, la simpatía que sientes hacia tu avatar es, como mucho, neutral en la mayoría de los casos; una comparación inesperada con *Shadow of the Colossus* y sus gigantes, que tienen el mismo encanto.

Dejando a un lado los controles, inevitablemente exigentes, los demás errores del juego son relativamente menores. El modo historia es corto y, aunque es rejugable, el título sólo avanza de forma importante durante los últimos días. Conseguir las últimas piezas requiere una gran habilidad para resolver puzles y gestionar recursos, algo que no se ve en el resto del juego, pero en cuanto empieza a evolucionar y a expandirse, su ascensión se antoja escasa por el ritmo de la historia.

Visualmente, el juego sigue siendo uno de los pocos intentos de Nintendo de abrazar el fotorealismo. Mientras las sombras de los árboles y los arbustos bañan el suelo, el sentimiento de esplendor natural y la grandeza implícita del mundo logra que la exploración sea un placer a menudo recompensado; y una de las principales razones por las que el límite de tiempo era tan molesto.

Pero a pesar de todo esto, Pikmin se ha hecho con un lugar en la historia, aunque sea sólo por permitir que *Pikmin 2* se convirtiese en una de las mejores segundas partes de la historia de los videojuegos. Esto se debe, principalmente, a que la secuela de 2004 ya no imponía ningún tipo de límite de tiempo, aunque estuvo acompañado de las típicas quejas por la pérdida de esa sensación de ritmo y evolución.

Los cambios de control también mejoraron bastante, y se agradece la inclusión de un compañero astronauta, Louie, y no sólo por los nuevos modos multijugador, sino porque cambiar de personajes supone que controlar diferentes grupos de pikmin sea mucho más sencillo; o, al menos, más preciso.

Aunque su futuro está asegurado, es difícil de imaginar a Nintendo creando el juego hoy día. No es ni lo bastante accesible para el mercado ocasional ni lo bastante explosivo para el hardcore tradicional; parece que Olimar nunca estuvo al nivel de Mario, Link o Samus. Que el juego no haya inspirado una nueva oleada de juegos de estrategia en tiempo real en consolas no es ninguna sorpresa; pero sin duda, es una pena que no se hayan seguido sus lecciones sobre compasión y simpatía hacia las almas virtuales.





CÓMO SE HIZO...
ODDWORLD

Desde las Granjas Hostiles hasta los Manantiales Sekto: la historia imposible de un mundo maravilloso.

PLATAFORMA: **PC, PS, XBOX** DISTRIBUCIÓN: **GT INTERACTIVE/MICROSOFT** ESTUDIO: **ODDWORLD INHABITANTS** ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**

Los cineastas subestimaron la complejidad de los videojuegos. No eran capaces de conectar y de crear algo que el público pudiese disfrutar. Tal vez hiciesen grandes negocios, pero sus modelos de producción era malos" comenta **Lone Lanning**, uno de estos cineastas de mediados de los 90. Conocía bien los gráficos 3D pero, a diferencia de los demás, conocía los videojuegos, y lo demostró en colaboración con Sherry McKenna. Cree que "a día de hoy, no nos hubiesen dado el dinero. La industria se parece más al resto de sectores del entretenimiento, dominados por unos cuantos mientras los demás se pelean por las migajas".

¿Qué fue lo primero que concibieron en *Oddworld Inhabitants?* ¿Sería el Oddworld, ese universo en constante expansión habitado por criaturas extrañas, lleno de sátira y situaciones difíciles? ¿O sería *Abe's Oddysee* para PlayStation? Lanning ríe. "Lo primero que se nos ocurrió fue algo que todavía no hemos contado. Iba sobre un tipo que perdía su cuerpo por culpa de un problema con su tarjeta de crédito. Se lo conté a Sherry en 1992, en el contexto de una épica mucho mayor, y acabó siendo, básicamente, el Oddworld.

Era muy difícil trabajar en 3D con ropa, así que me centré en el tipo con taparrabos. ¿Y dónde trabaja? En la planta de procesado de alimentos, claro. Es curioso ver las grandes ideas que surgen de la necesidad".

Abe's Oddysee es un siniestro cuento sobre la globalización, contado por uno de sus esclavos más patéticos. Según Lanning, "si lo comparas con nuestro mundo, habría zonas primitivas y otras tan avanzadas como Tokio, Nueva York o Londres".

¿Fue una labor difícil?: "Creo que sería más difícil hoy día. Por aquel entonces, la filosofía de Sherry era sencilla: todos somos humanos. Para nosotros era evidente que los ejecutivos, los que tomaban las decisiones importantes, no estaban orgullosos de los juegos que creaban. Tenían la sensación de que eran, principalmente, para críos. Niños a los que les gusta romper y matar cosas. Ante una percepción tan limitada, dijimos: '¿no os gustaría sentiros mejor?'" Por tanto, Abe, en la era de *Mortal Kombat* y *Doom*, se convirtió en una especie de talismán para esos hombres de traje que, a ojos de la prensa, tenían sus manos cada vez más manchadas de sangre.

Al moverse entre puzles, escenas de vídeo y combates éticos, *Abe's Oddysee* se alojaba junto a juegos como *Another World* y *Flashback*, con tintes de aventura pese a ser, principalmente, un plataformas. Lanning asegura que no ha sido coincidencia. "*Flashback* me gustó más que ningún otro juego de la época. Mientras la gente intentaba lograr que se moviese más la pantalla, ese juego centraba sus recursos en la animación. Como si fuese un

> "Hoy no nos hubiesen dado el dinero. La industria está dominada por unos cuantos, mientras el resto se pelean por las migajas"







Debido a las quejas de ciertos grupos de presión, se modificó a Abe y a sus fieles Mudokons para el lanzamiento japonés, ya que sus manos de cuatro dedos simbolizaban cierta subclase japonesa que sufre muchos accidentes laborales. Lo mismo con las marcas de los productos de Granjas Hostiles.

En un guiño a la película *Cuando el destino nos alcance*, *Abe's Oddysee* nos presenta un mundo destrozado que ha convertido el capitalismo en su única solución.

hombre viviendo dentro de una caja, y tú tienes el control. Sherry se emocionó con sólo verlo.

Luego estaba la narrativa, que se reducía a la atmósfera de los entornos. Quería capturar esa sensación. Curiosamente, conseguimos el dinero para el primer *Abe* gracias a nuestra experiencia con las 3D, pero sabía que íbamos a crear un juego 2D. Nunca lo dijimos, claro está. Quería añadir transiciones suaves al cambio de pantalla, que se pareciese más a una película, y dejar intacta la accesibilidad.

El desarrollo fue un caos total. Estábamos acostumbrados a paradigmas que querían echar abajo. La idea, por ejemplo, de crear un juego de disparos en el que el personaje no tuviese un arma. ¿Cuántas veces me habrán dicho que era la idea más absurda del mundo? Me han llamado idiota a muchos niveles. Me dijeron que a nadie le preocupan las escenas de vídeo. Estadísticamente, decían, nadie ve los vídeos de los juegos. Históricamente habían sido horribles, así que ¿por qué iban a verlas? Chicos, es la hora de introducir calidad en la ecuación. Todos vamos al cine, nos encantan las grandes historias de las que carecen los juegos. Así que creemos alguna".

Para Lanning, *Oddworld* era como el viaje de uno de sus personajes. "No tiene sentido, en una industria que cambia tan rápido, pensar en planes de 20 años, pero es lo que hemos hecho. Y funcionó: hemos creado una marca y todavía la tenemos. Hemos hecho lo imposible, pero hemos pagado el precio por el camino. Puede ocurrir que las expectativas de una audiencia y de una distribuidora acaben dando forma a tu producto y crear algo en lo que derivar sea más importante que innovar. Quieren ver al *Abe* que conocen y aprecian. Así que Microsoft quería que *Munch's Oddysee* se llamase Abe & Munch's Fun Adventures. Lo propusieron. Yo pensé: ¿Se puede ser menos original?".

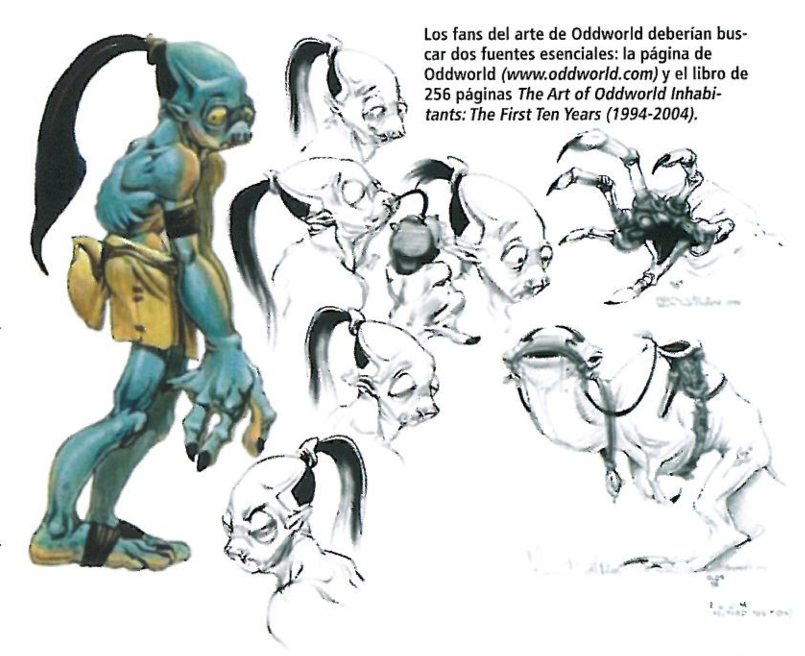
Entre quejas de los fieles a Sony, *Munch's Oddysee* llegaría con el lanzamiento de la Xbox. Pero sus grandes ideas parecían incapaces de emprender el vuelo, como si les pudiese el peso de su propia ambición.

Lanning suspira: "Creíamos en la Xbox, y en Ed Fries [vicepresidente de la división de juegos de Microsoft], pero hicieron cosas que no debían. A 400 €, la Xbox era un peso muerto en el mercado. Seis meses antes del lanzamiento, nadie creía que fuesen capaces de venderla a ese precio. Cuando firmabas como desarrolladora, te decían que hasta podrían llegar a regalar la

"Me dijeron que crear un juego de disparos en el que el personaje no tuviese arma era la idea más absurda del mundo"

A ESPERAR TOCAN

Nos han prometido varios viajes a Oddworld que se han visto pospuestos o cancelados. Los más importantes son el juego de ETR *The Hand of Odd* y el misterioso *The Brutal Ballad of Fangus Clott*. "*Hand of Odd* estaba sobre la mesa en plan: si nos convertimos en un estudio que trabaje en dos juegos a la vez, el otro será éste. Así que dejémoslo caer, para ver si tiene éxito. Recuerdo que me fijé en el tipo que tenía al lado en un baño, y era Bobby Kotick, de Activision. Me preguntó qué estaba haciendo, y yo le dije: 'Estaba pensando en hacer un juego de ETR'. Me contestó: 'No lo hagas, no va a funcionar'. Era la época en la que el PC empezaba a venderse al por menor, y su viabilidad estaba en descenso. Así que decidimos dejar a *Hand of Odd* en la estantería. Pero no está cogiendo polvo. Tengo un amigo que es un ejecutivo importante en China, y me dijo: 'Eh, tío, ¿qué pasa con *Hand of Odd*? Podemos hacerlo nosotros'. Si viene alguien con verdadera pasión, y que entienda de qué se trata, es algo que podríamos licenciar para que lo hagan otros".
¿Y Fangus? "Lo empezamos con una distribuidora, pero no funcionó. Amo al personaje y a la historia. De hecho, puede que Fangus aparezca en un anuncio, sería uno de varios personajes".



Los fans del arte de Oddworld deberían buscar dos fuentes esenciales: la página de Oddworld *(www.oddworld.com)* y el libro de 256 páginas *The Art of Oddworld Inhabitants: The First Ten Years (1994-2004)*.





máquina, así que parecía el cambio correcto. Y querían *Munch*, decían, porque intentaban llegar al jugador ocasional".

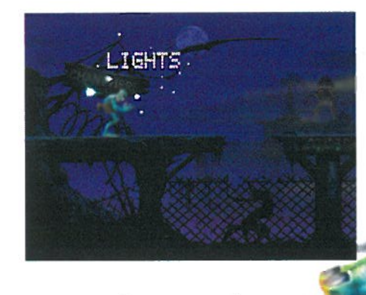
Microsoft quiere llegar a todos los públicos, pero la Xbox se convertiría en una máquina hardcore. *Halo* arrasaría en el mercado, dejando poco espacio para el soñador Munch, el cual sufrió para llegar a Classics.

"No voy a dar nombres, pero es un claro indicador de cómo hacen las cosas las grandes compañías. Era la primera vez que nuestro equipo trabajaba con la compresión Bink. Y aparece alguien que me muestra el resultado y me pregunta: '¿Qué te parece?' Y yo le digo: '¿Estás de broma? Es una basura'. Uno de los productores ejecutivos dijo: 'pero si sólo es un vídeo'. Bueno, para empezar, si le enseño a mi gente eso, todo el departamento va a irse a algún lugar en el que aprecien su trabajo. Estás vendiendo un reproductor de DVD. El DVD tiene más calidad que el VHS, no menos que Internet. No era problema del software de Bink, sino de que nadie sabía cómo usarlo bien. Y me dijeron: 'Bueno, no tienes análisis de mercado para demostrarlo'. Yo contesté: 'Por Dios, tenéis que hacer análisis de mercado para decidir el nombre de vuestra madre. El DVD implica gran calidad. Analizadlo'".

Las lecciones aprendidas con *Munch's Oddysee* se plasmaron en *Stranger's Wrath*. En esta ocasión, el héroe era una criatura cruel, y era la solución hardcore al problema de Xbox. "Por aquel entonces, los juegos eran cada vez más hardcore –observa Lanning–. Todo eso de que los juegos para usuarios ocasionales son geniales y blablaba que se dice hoy día... bueno, en consolas no es así. Lo que pasa es que las grandes compañías dicen: 'Estos son los juegos que venden bien; ¿qué tienes que pueda vender igual?' Y te fijas y ves: disparos, disparos y más disparos. Tal vez un bombardeo y disparos. Luego disparos. Entonces, *Los Sims*. Son las estanterías de la guerra, no las de juegos.

Dado que *Abe* tenía una personalidad no violenta, me pareció que sería un buen momento para sacar algo más orientado a la acción. Pero también había una razón práctica para ello: a nivel de código, es más difícil crear un juego de puzle y aventura con gráficos y sonido de alta fidelidad que crear un gran shooter".





Dejando a un lado a enemigos como los Sligs y los Slogs, la vida más allá de las Granjas Hostiles llevó la IA a un nuevo nivel, gracias al motor del juego, ALIVE (Formas de vida conscientes en un entorno virtual).

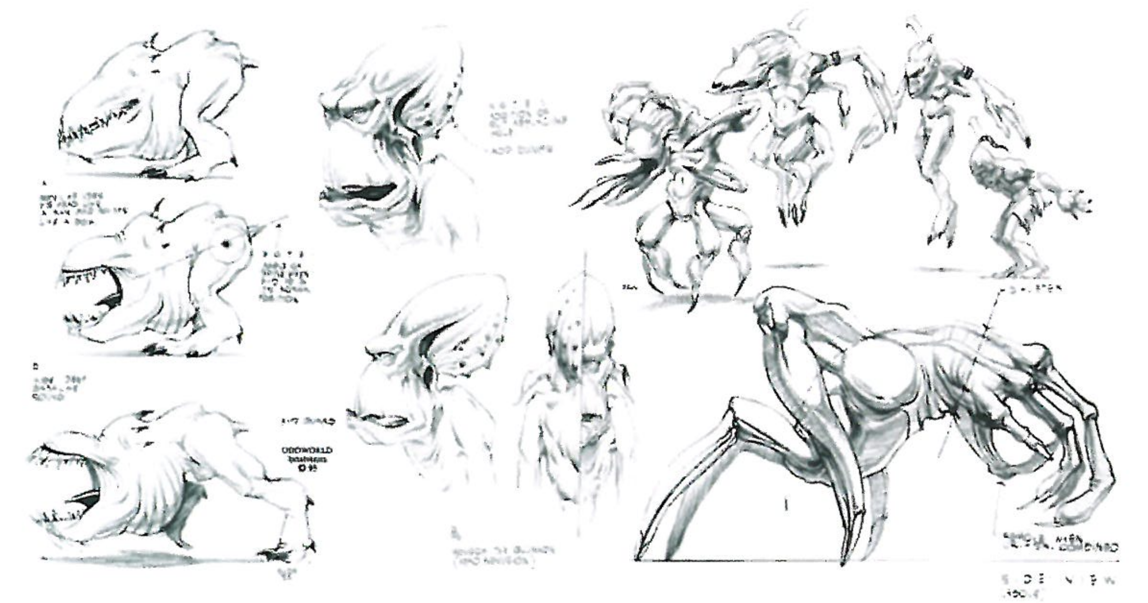
Más de tres años después, ese título sigue siendo nuestro último viaje a Oddworld. Pero no quiere dar más detalles sobre la nueva obra, *Citizen Siege;* se cree que será en parte un juego, en parte otra cosa, tal vez incluso una película o serie de televisión. También hay un nuevo *Oddworld* en camino, anunciado vagamente durante una conferencia universitaria por el mismísimo cofundador de Maxis, Jeff Braun, el nuevo colaborador de Lanning. Éste habla apasionadamente sobre nuevas formas multimedia, lo cual hace que una película de Oddworld sea casi inevitable.

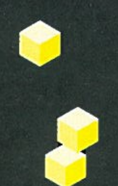
"Nunca quisimos perder el control de nuestra licencia. GT estaba casi en bancarrota, y poseían la mitad de nuestra compañía. Así que me pasé la mitad del tiempo intentando crear un juego y la otra mitad en la carretera buscando nuevas alianzas. Luego, vendieron a Atari, pero fue una debacle. Nos asociamos con EA; fue un desastre. Estábamos desesperados.



Cuando estábamos desarrollando *Munch*, un tipo llamado Brian Burk, a quien por aquel entonces nadie conocía, quería hacer la película. Acaba de terminar la película *Monstruoso*, y su compañero es JJ Abrams (creador de *Perdidos)*. Pero no pudimos llegar a trabajar juntos.

Si podemos mantener la integridad de la franquicia y la calidad de la marca, si podemos mantener contentos a los aficionados, y que tengan la seguridad de que lo que lanzamos será de la más alta calidad, todo irá bien. Así que, por el momento, nos centramos en el cine y la televisión, pero lo hacemos a nuestra manera [ríe]. Por el camino difícil".





Sensación de unidad

La compañía danesa que creo *Unity* ha pasado de proporcionar herramientas para webs a navegar en las olas del éxito de juegos casual y MMOGs

La escasa diferenciación entre los títulos a los que juegan los polos opuestos del "gamer", los casual y los hardcore, es una señal de lo boyante que está la cultura de juego en la sociedad actual. De *Singstar* a *Wii Sports*, de *Buzz* a *Wii Fit*, por no mencionar *Nintendogs*, *Bejeweled* o *Peggle*, cada vez se cuentan más a la baja el número de varones prototípicos jugando a videojuegos. Y en el lado de las chicas de menos de diez años o de más de 35, es una realidad verlas jugar con el mismo ímpetu que otros sectores típicos. De forma significativa, los "casual players" no juegan a títulos hardcore, un punto en el que se mantiene la sabiduría tradicional.

Todo forma parte de un cambio que se refleja también en los márgenes del mercado del middleware. La tecnología que una vez se pudo considerar como no suficientemente hardcore, ahora está compitiendo con los grandes dentro de la industria de las licencias de motores gráficos. En este punto, se podría discutir si la transformación se está viendo afectada, en parte, por los proveedores ocasionales de herramientas para



"El volumen de licencias que vendemos a desarrolladores indies muestra que son tan importantes como las grandes compañías"

www.unity3d.com







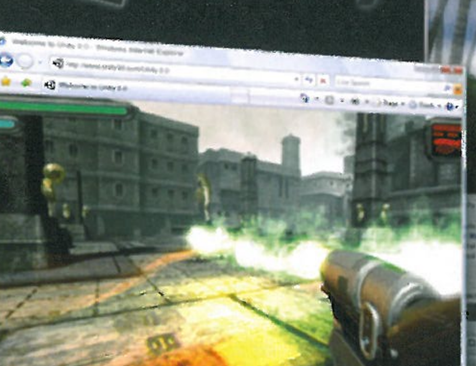
Puedes manejar la iluminación de las escenas en tiempo real. El lenguaje ShaderLab de *Unity* soporta tecnologías como Cg y GLSL, y ofrece un editor integrado donde puedes asignar texturas, comportamientos o scripts a cada elemento.

juegos casual que se comercializan en los mercados de PC, online y consolas, llevando a sus clientes con ellos.

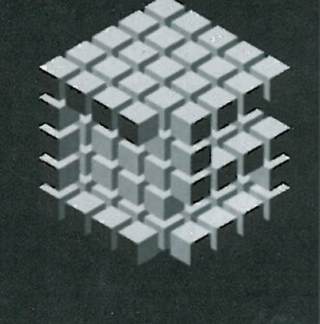
Un buen ejemplo lo forman los daneses Unity Technologies. Comenzaron a la vieja usanza: con dos estudiantes de informática pensando en sacar su propio videojuego. Duchos en el lenguaje de programación, comenzaron por crear las herramientas necesarias para desarrollar su obra maestra. Pero en algún momento durante el proceso, descubrieron que hacer herramientas les gustaba más que hacer el juego en sí. Combinado esto con lo que denomina David Helgason, su consejero delegado, "un gran agujero en el mercado web", sus esfuerzos pronto se centraron en *Unity*.

Originalmente lanzado como un motor integrado para Mac, de creación y motor gráfico para juegos que funcionaban sobre un plug-in estándar de buscador, se asentó rápidamente en el mismo nicho de Director u otras herramientas Flash. Debido a sus orígenes humildes, era vital que *Unity* funcionase de la forma más sencilla posible. El plug-in de 3MB funcionaba











El editor de terreno de *Unity* te permite moldear la geometría de un escenario, así como pintarlo y mezclar texturas. También ofrece un sistema de generación de nubes

con todos los navegadores y, lo más importante, no necesitaba cargar de nuevo la página, reiniciar el navegador o introducir detalles de registro. La función adicional de streaming permitió la reducción de tiempos de carga, algo dado por la calidad global de los gráficos. La clave final fue el precio: una licencia "indie" de 200$ para compañías que dispusieran de menos de 100.000$ en total, una licencia profesional de 1.600$, o la más cara, de 2.000$, que también incluía un controlador con servidor.

Con todo, no fue una sorpresa que año tras año *Unity* haya ido creciendo hasta lograr reconocimiento internacional. Como revela Helgason, *Unity* se está utilizando actualmente para crear tres portales de juegos, cinco mundos virtuales y dos MMOGs *(FusionFall* de Cartoon Network y un proyecto de los creadores de *Age Of Conan,* Funcom). Además hay varios proyectos con capital compartido haciendo uso de la tecnología, por no mencionar los miles de licencias vendidas a todo tipo de clientes, ya sean aficionados o estudios consolidados. "Es una situación interesante porque mientras los equipos más grandes se van a gastar decenas de miles de dólares en licencias, no es como si estuviéramos casados o algo así –dice entre risas–. No tienen mucho poder sobre nosotros, y el volumen de licencias que vendemos a los desarrolladores indies nos demuestra que éstos son tan importantes como las grandes compañías."

Hay otras implicaciones en este modelo de negocio. La compañía, que reparte esfuerzos entre Dinamarca y Lituania, así como una oficina de ventas en San Francisco, sólo tiene una persona dedicada a tiempo completo al soporte. Es algo que les ha forzado a asegurar la solidez de sus lanzamientos, al mismo tiempo que ha nutrido una fuerte comunidad. "Puesto que hay gente que no nos proporciona mucho dinero, tenemos que centrarnos en la documentación, estabilidad y la comunidad –dice Helgason–. Por eso, si hay problemas, o lo arreglan ellos mismos o miran las respuestas en la comunidad online".

Lo que hace a *Unity* especialmente emblemático dentro de la cultura actual de juego, es cómo se ha adaptado desde sus orígenes web. Primero fueron sus posibilidades para crear juegos autónomos para PC y Mac. Nada especialmente difícil aquí, sólo que las facilidades para hacer ports entre plataformas, como las herramientas para DirectX 9 y Open GL, ayudaron mucho en su éxito. Por otra parte, en junio anunciaron que iban a proporcionar middleware para Wii, mientras que ahora mismo centran sus miras en el iPhone. Según Helgason: "Parece que Apple está muy abierta al desarrollo de la comunidad, por lo que es una gran plataforma para nosotros, y lo bueno es que la gente puede empezar usando la versión actual de *Unity* y conocer su código para trabajar en el iPhone. Obviamente, habrá algo de trabajo extra en los términos de inputs múltiples o la pantalla táctil, pero existen multitud de posibilidades".

Por supuesto, el iPhone proporciona el camino más claro a los desarrolladores de juegos casual para llevar sus títulos a una plataforma relativamente abierta, pero los programadores también están utilizando *Unity* para crear juegos en Wii.

Pero quizá el mayor salto en términos de estatus profesional y número de usuarios comerciales de *Unity* es también el más prosaico. Actualmente se trata de una herramienta exclusiva de Mac, pero Helgason sabe que tendrán que pasarse también a Windows. "Es una prioridad absoluta –apunta–. Es mucho trabajo y tiene que encargarse el otro equipo de desarrollo, porque ser una herramienta exclusiva de Mac nos limita muchísimo. Nuestra previsión más pesimista es que triplicaremos ventas el día que lancemos la versión de Windows." Bill Gates estaría orgulloso.

Unity 2.1: La nueva raza

La última versión de *Unity* se centra en características desarrolladas para hacer mundos virtuales o MMOGs. La clave ha sido el streaming de activos, que actúa como embudo para mayor volumen de contenido mientras los jugadores se desplazan por el mundo virtual. Esto incluye texturas, modelos, animaciones y geometría del terreno. Unity Technologies trabaja con tecnología de procedimiento para reducir el tiempo para descargar modelos, texturas y animaciones. Por ejemplo, la tubería procesadora de enlace pre y post cálculo va paso a paso para asegurarse de que puede sacar lo máximo de cada repetición potencial o cada ligera variación de activos. "Hay técnicas que permiten comprimir activos hasta niveles astronómicos –dice David Helgason–. Por ejemplo, es ridículo cuánto se pueden comprimir los activos si en vez de pintar las texturas las generas desde cero".

POR N'GAI CROAL

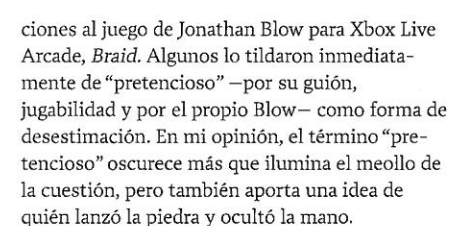
JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

El arte del asunto

Para aquellos que pensamos o escribimos sobre videojuegos seriamente, la pregunta "son los videojuegos arte" ha dejado de ser una cuestión de interés. Unos querrían, como el crítico de cine norteamericano Roger Ebert, dibujar una línea para separar el Arte de lo que No Es Arte; otros, como su sparring ocasional Clive Barker, preferirían defender su medio (todavía en desarrollo) a toda costa. Personalmente, prefiero referirme a aquellos que ya han aceptado los juegos como una forma válida de expresión, porque entre estos que se sienten de esta manera hay rescoldos de un mayor gusto por la exploración. Es la división entre la gente que opina que todos los videojuegos deberían entretenernos, y la gente que piensa que son capaces de más, incluso si los desarrolladores, críticos y jugadores estuvieran planteándose qué es eso y cómo se podría conseguir.

Observemos, por ejemplo, las variadas reacciones al juego de Jonathan Blow para Xbox Live Arcade, *Braid.* Algunos lo tildaron inmediatamente de "pretencioso" —por su guión, jugabilidad y por el propio Blow— como forma de desestimación. En mi opinión, el término "pretencioso" oscurece más que ilumina el meollo de la cuestión, pero también aporta una idea de quién lanzó la piedra y ocultó la mano.

> " El término 'pretencioso' generalmente oscurece más que ilumina, pero aporta una idea de quién lanzó la piedra y ocultó la mano "



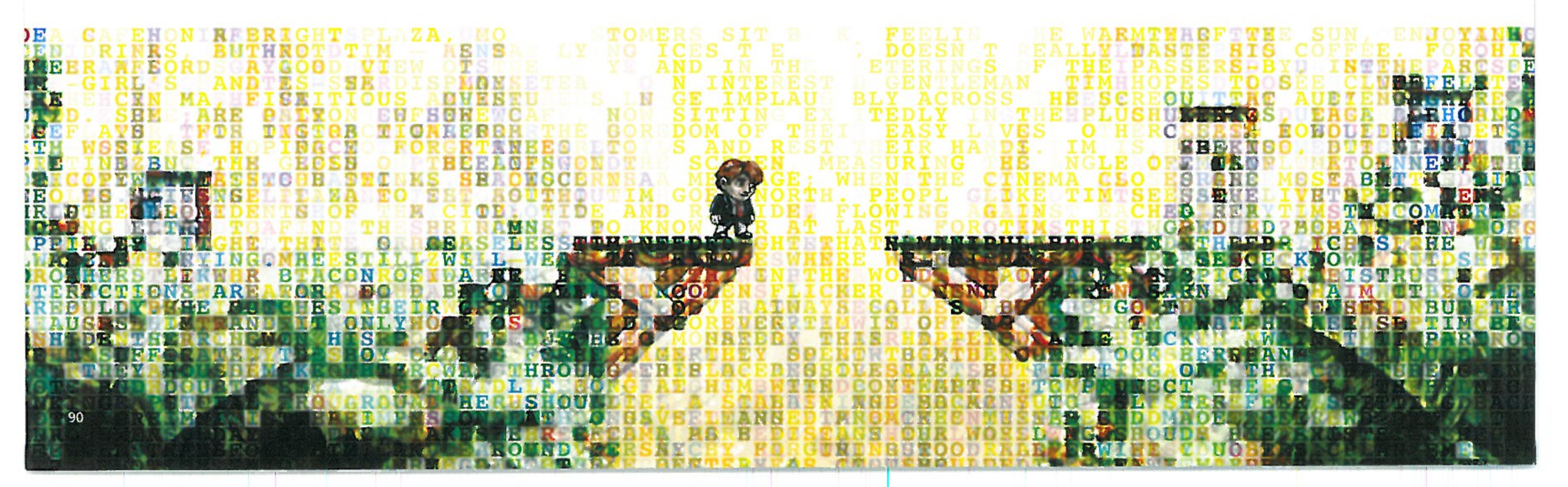
Esto incluye también a aquellos que dieron una buena puntuación al juego, pero fueron críticos con las partes de texto por ser, ejem, pretenciosas. Si cogemos el primer set de libros del Mundo 2 —Tiempo y Perdón— nos introducimos de lleno en la jugabilidad. Se nos informa de que nuestro protagonista, Tim, está de camino para rescatar a su princesa, con la que cometió muchos errores hasta acabar distanciándose de ella. El texto del juego dice algo así: "Nuestro mundo, con sus reglas de causalidad, nos ha entrenado para ser mezquinos con el perdón... ¿Qué pasaría si el mundo funcionase de otra forma? Supón que le dijésemos a ella: "no quería decir lo que dije", y ella dijese: "no pasa nada, lo entiendo", no se daría media vuelta y la vida de verdad seguiría como si nunca hubiese pasado nada. Podríamos reparar el daño y ser aún así sabios por la experiencia". En la superficie, este pasaje es simplemente una forma de establecer el mundo del juego y de su personaje. Si miramos más de cerca, es claramente una metáfora de la habilidad de Tim de viajar en el tiempo en *Braid.* Por supuesto, el texto introductorio para cada de los mundos describe con mayor o menor fortuna el poder que nos vamos a encontrar en esa pantalla.

Sí, la prosa es más florida que la de un juego típico, pero no llega a ser ofensivamente así. Pero este simple esfuerzo de Blow para elevar ligeramente el nivel mundano del entretenimiento a algo más evocativo en un intento artístico —por no mencionar que va a la par de la decoración en escenarios y músicas de *Braid*— ha sido suficiente para clavarle la palabra que empieza por "p" en la frente. Si hubiesen sido más planas sus descripciones, habría evitado etiquetas. Pero ya que Blow optó por una alusiva claridad en vez de escribir con cierto misterio, la etiqueta se queda donde está.

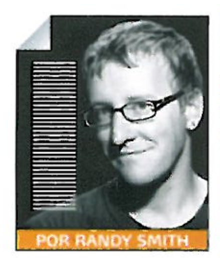
Otra crítica que le hacen a *Braid* es a sus puzles y accesibilidad. Garnett Lee, presentador del podcast de 1UP, y que jugó mucho al título antes de cansarse de él, dijo que los rompecabezas estaban diseñados para hacer que aquel que los supere se sienta listo. O listillo. Michael Abbot, de Brainy Gamer, se quejó de que la mecánica de juego lo hacía impenetrable para aquellos no-gamers que podrían haberse incluido en los planes de Blow. "Es una lástima que un juego con la narrativa de *Braid,* con aspiraciones estéticas de su categoría, sea inaccesible para tanta gente hambrienta de exactamente estas cosas —escribió Abbot—. Quiero que mis amigos, los pintores, poetas, músicos y filósofos con los que trabajo cada día, experimenten por ellos mismos lo que los videojuegos pueden conseguir, decir y significar. Creo que sería ideal si les ofrecemos una colina razonablemente complicada de escalar si después hay algún premio que compense el esfuerzo. Quería que *Braid* fuese ese juego, y estoy decepcionado y un poco triste porque no lo ha sido".

¿Declaramos a *Braid* culpable de pretensiones interactivas? Otra vez, yo no pienso así. Desde donde estoy sentado, pienso que *Braid* se tenía que hacer de la forma que Blow quería expresar y hacer accesible. Los plataformas son tan accesibles como se quieran hacer, y los juegos de scroll horizontal en 2D todavía más, porque nos dan una imagen situacional completa sin que requieran un control de la cámara por nuestra parte. De igual forma, algunos han sugerido que las habilidades temporales deberían haberse tratado con un acercamiento tipo *Metroid,* dejándonos utilizar cada poder en el momento que quisiéramos, pero eso hubiese roto el estilo de juego o incluso podría habernos confundido, por no mencionar la complicación en el esquema de controles. *Braid* puede no ser perfecto, pero es muy bueno en cada uno de sus niveles, y si eso es pretencioso, por favor: ojalá lleguen más así.

***N'Gai Croal escribe sobre tecnología en la revista* Newsweek. *Puedes encontrar su bitácora en la dirección* blog.newsweek.com/blogs/levelup/**




GUITAR HERO III ®
BACKSTAGE PASS
AWESOME
PAUSE



POR RANDY SMITH

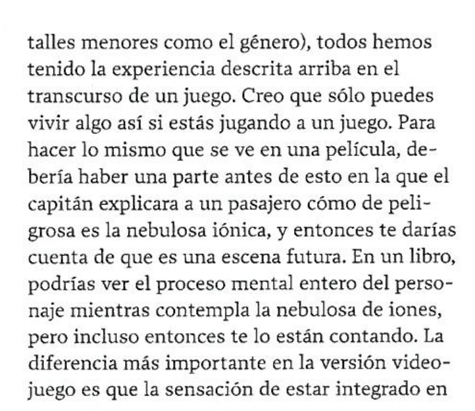
HOLA, SOY RANDY Diseño de videojuegos y tal

¿Cómo de largos deberían ser los juegos?

Como el remolino de un retrete al revés, el campo de estrellas gira enloquecido hasta su existencia. Los hipersaltos nunca son precisos, por lo que compruebas el mapa para ver dónde demonios estás. Resulta que te encuentras en la otra punta de una gigantesca nebulosa de iones en mitad de este sistema. El veredicto es que estás completamente perdido. Ya te pasaste en tu última misión, y ahora tus intentos para regresar al espaciopuerto están bien chungos. Has atravesado estas nebulosas de iones docenas de veces bajo mejores circunstancias, por lo que sabes que las posibilidades de ser asaltado por esos irritantes piratas, cuyas naves parecen medusas, son altas. Tu maltrecho casco no aguantaría una lucha. Con tu piloto en la enfermería, no tienes posibilidad de salir con vida atravesando un campo de asteroides. El inútil del jefe de comunicaciones es incapaz de interferir en sus canales. Vas a tener que pensar en algo. Tiras de la palanca de aceleración y...

Salvo por la forma de la nave espacial (y detalles menores como el género), todos hemos tenido la experiencia descrita arriba en el transcurso de un juego. Creo que sólo puedes vivir algo así si estás jugando a un juego. Para hacer lo mismo que se ve en una película, debería haber una parte antes de esto en la que el capitán explicara a un pasajero cómo de peligrosa es la nebulosa iónica, y entonces te darías cuenta de que es una escena futura. En un libro, podrías ver el proceso mental entero del personaje mientras contempla la nebulosa de iones, pero incluso entonces te lo están contando. La diferencia más importante en la versión videojuego es que la sensación de estar integrado en la acción dramática es exclusiva de la interactividad, y eso hace que funcione. Ya has tratado con este tipo de nebulosas antes, ya sabes a qué te vas a enfrentar; tienes unos cuantos ases en la manga, y sabes que ninguno de ellos va a funcionar esta vez, por lo que se podría decir que te estás haciendo caquita en los pantalones.

El ingrediente clave de esta receta es la repetición. El mundo está diseñado para hacer que estés probando una y otra vez la nebulosa, aprendiendo los parámetros de sus encontronazos aleatorios a través del método empírico de probar y probar. Puede llevarte horas establecer esa familiaridad. Esto lleva a una tensión que es el punto decisivo a la hora de trasladar los juegos a una audiencia mayor.



> "Un buen juego debería evolucionar, añadiendo novedades y una mayor complejidad que al final premie mi inversión"

Abogado del diablo #1: "Hola, ahora ya soy un adulto, tengo importantes responsabilidades como estar enfadado por la política y beber hasta que caigo redondo. *Mass Effect* puede ser el mejor juego jamás creado, pero no lo sabré porque no tengo 100 horas para gastar delante de la pantalla como si nunca hubiese oído hablar de la palabra higiene. ¿No puedes ofrecerme un juego más acorde con mi estilo de vida? ¿Quizá uno en el que no tenga que pasarme tanto tiempo jugando? ¿Quizá uno que no requiera repetir aburridas tareas un millón de veces hasta que suceda algo interesante?".

Abogado del diablo #2: "Cuatro horas pueden ser muchas cuando estás sentado sobre tus manos absorbiendo la historia que cuenta otro, pero es tiempo más que suficiente para arañar la superficie de un juego bien diseñado. No quiero sentirme como si tuviera que aprender todo el sistema de juego, sino que puedo llevar a cabo la experiencia final sin que el argumento decida por mí cuando se acaba la partida. Un buen juego debería abrirse premiando mis intentos de explorar. Un juego que se puede terminar en dos horas va a ser un parpadeo tan imperceptible en mi vida que voy a estar preguntándome qué demonios ha pasado durante más tiempo del que jugué".

Una de las cosas más bellas de los medios es que vienen en un montón de formatos. La literatura tiene novelas. La música, óperas. La tele, las miniseries. Los programas al estilo *24* demuestran que siempre hay una idea fresca para llevar a cabo los puntos fuertes de cada formato. Quizá por eso no hay necesidad de que nos enrabietemos con el medio videojueguil y podamos esperar lo mejor de ellos. *Smash Bros* es sólo un ejemplo de una experiencia corta con increíble profundidad y versatilidad, lo que lo convierte probablemente en un haiku de nuestro medio. El último, *Brawl*, convierte en deporte lo que quizá sea, literalmente, el metasistema de juego más gigantesco jamás hecho, en cuyo vasto espectro se incluye principalmente una exploración primaria de las mecánicas de combate. Al principio, intentar derrotar a cinco Bowser metálicos usando sólo a Yoshi y algunos paraguas parece que va a ser un rollazo, pero entonces te das cuenta de que estás desarrollando la habilidad de, como dirían en el boxeo, "achicar el ring", y es algo bastante chulo una vez que lo dominas.

Smash Bros hace un buen trabajo para los dos Abogados del Diablo, en parte gracias a una continuidad en la historia del juego: cualquier escenario será tan gratificante como el siguiente. Esto significa que no va a proporcionar momentos tan dramáticos como los descritos al principio. Si *Smash Bros* representa nuestro haiku y *Mass Effect* nuestro poema épico... ¿cuál es el punto medio aristotélico? ¿Cuál es nuestro equivalente a una película de dos horas?

Randy Smith es diseñador jefe en el estudio de EA en Los Ángeles. Trabaja en una colaboración con Steven Spielberg.



GATILLO FÁCIL

Dispara primero, pregunta después

Ecos

Hay algo encantador sobre los modelos humanos de madera que usan los artistas. La cabeza es una especie de máscara plana, sin expresión ni sexo, y su cuerpo se reduce a su esencia geométrica. El protagonista de *Echochrome* es uno de estos maniquís, resultando quizá una alegoría de las relaciones entre jugador y juego. El muñeco de madera en el estudio del artista es una mera herramienta, una marioneta que se puede manipular al servicio de un proyecto sobre el que el objeto no sabe nada. Cuando juegas a un videojuego, ¿eres como un artista que maneja una marioneta en la pantalla? ¿O en cambio eres tú la marioneta, siguiendo los designios de un diseñador de arte, en un baile etéreo que pronto llega a su fin? "Felicidades", dicen los juegos al final, "has adoptado todas las poses que requeríamos de ti. Ahora puedes meterte en tu caja hasta la próxima vez".

> "Los videojuegos basados en la velocidad, color y explosiones son geniales, pero debería haber espacio también para lo juegos tranquilos"

En *Echochrome,* ni siquiera controlas al maniquí. Anda por escenarios y cae por agujeros repartidos entre los niveles, aterrizando en un avión y comenzando a andar cueste lo que cueste, ignorante de los posibles riesgos de su acción, justo igual que la raza humana. Tu presencia en el juego es como la de un dios benigno cuyo punto de vista crea la realidad: si no puedes ver un hueco, entonces no existe, por lo que tu maniquí puede atravesarlo.

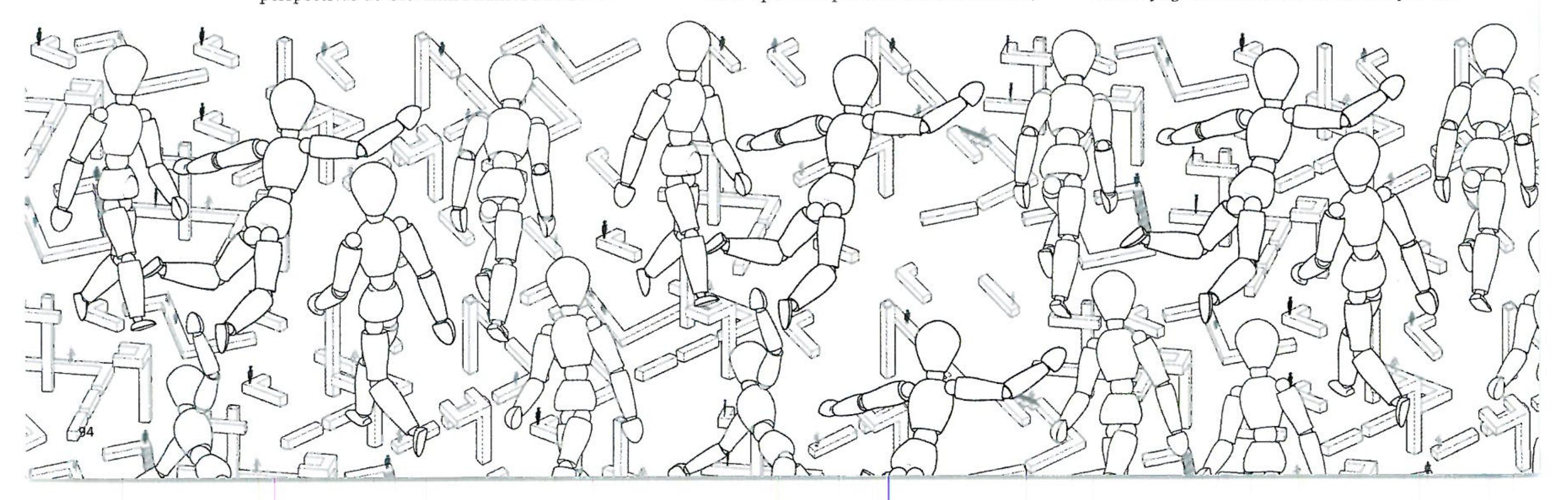
Me gustaría pensar que *Echochrome* es uno de los títulos más importantes de los últimos años. Después de todo, ya he expresado que los juegos deberían jugar más creativamente con ambigüedades visuales, para aprender de las perspectivas de Giovanni Piranesi o M.C. Escher (no es un rapero). Y aquí encontramos un universo esqueriano vivo, con aquellas icónicas escaleras eternas, y una vertiginosa sensación de fluidez arquitectónica. Las magníficas composiciones de cuarteto de cuerda de Hideki Sakamoto ciertamente representan uno de los mayores logros dentro de la música de videojuegos, no sólo por la novedad, sino por la forma en la que las voces de cada instrumento se expanden y contraen independientemente, alentando la armonía, y componiendo la contrapartida ideal en el sonido a la idea central del juego: la expansión y contracción de espacios en el escenario según cambia la perspectiva. La distancia yace tanto en la pantalla como en la música, y es entonces cuando se fusionan al unísono o en consonancia.

El efecto general de *Echochrome* es uno de profunda melancolía, y uno se puede dar cuenta desde el mismo packaging occidental del juego, con chillones colores y una foto de una mujer reventando burbujas de pensamiento, como si se tratase de un juego de ponis para niños. Presumiblemente, los "cracks" encargados del marketing no comprendieron la belleza austera de *Echochrome.* Esta misma austeridad también deja las mecánicas del juego en un cierto apuro. Demasiado a menudo, uno siente la fastidiosa mano del diseñador, obligándote a superar cierto obstáculo en determinado límite de tiempo, porque pensaba que la solución era más obvia de lo que en realidad es. Frecuentemente, uno acaba dando vueltas a la perspectiva en busca de que la respuesta correcta simplemente aparezca por casualidad.

Tras superar un par de decenas de niveles, dejé de jugar. Pero la atmósfera persiste fuertemente en mi memoria, convenciéndome de que el camino abierto por *Echochrome* es admirable. Los videojuegos basados en la velocidad, color y explosiones son geniales, pero debería haber espacio también para aquellos que podríamos llamar juegos tranquilos. Un tipo de juegos que requiera que pienses, que busques, que mires en profundidad, donde las restricciones de la paleta estética (no sólo en términos de visión, sino de sonido y potencial kinético) nos obliguen a vivir una experiencia más rica en lo que ahora mismo parece silenciado u oscuro. Me refiero a juegos como *Flow,* o como la injustamente condenada *Myst.* No sólo pienso en una experiencia "chillout", sino en una especie de intensidad superior, que podría exigir y premiar con más trabajo y mayores desafíos, en vez de tratarnos como meros maniquíes de madera.

En este sentido, *Echochrome* me recordó la experiencia que tuve en un par de museos de Nueva York este verano, mirando las "pinturas negras" de Ad Reinhardt. Al principio parecían simplemente lienzos pintados de negro, y pensabas: míralo qué listo. Pero si te quedas unos minutos delante y dejas que tus ojos se adapten, te das cuenta de que hay algo más allá del negro: contiene patrones cruciformes en tonalidades únicas de rojo, azul o verde. El trueno que suena fuera del museo te devuelve al mundo real, recién llegado de otro al que te transportan estos cuadros con susurros y fantasmas. Es casi una experiencia meditativa; o, de acuerdo con tus preferencias, quizá una experiencia religiosa. Hay mucha diversión en destruir helicópteros y robots gigantes, pero no existe razón para pensar que los videojuegos no puedan sentar cátedra de la misma forma que hace el maestro Reinhardt.

Steven Poole es el autor Trigger Happy:* La vida interior de los videojuegos. *Visítale online en su web stevenpoole.net





Fórum



Número 30

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de www.revistaedge.es

Tema: De mayor quiero ser...

Lara Croft, pero en versión masculina, claro. Eso de hacerme rico explorando ruinas mayas y egipcias como que me llama mucho.
blade-drummer

Eso sí que sería un infierno. Todo el santo día corriendo, saltando, perdiendo la vida por precipicios, por balazos, por tentáculos, garras, cuchillas, ponzoñas, por torpezas, adelantando coches en una sola vuelta, siendo anciano en un conflicto nuclear, emigrante cojo, atracador de bancos, Lemming explosivo, Loco Roco dividido... Lo dicho.
Alienito

Me gustaría ser Shackboy, de LittleBigPlanet, editarme y ser un personaje diferente cada día. Y encontrarme en un mundo creado por mí, con sus shackgirls stripers, claro.
Cutreport

¡Yo lo que quiero es dejar de trabajar! Tengo una ristra de juegos pendientes que me genera hasta ansiedad...
esilvan242

Bajo mi punto de vista, el mayor problema que tiene el mundo entre los medios de comunicación y los videojuegos como producto audiovisual no está en las revistas del mismo sector. Existe un problema generacional ante todo. Poca gente de los que a día de hoy son nuestros padres comprenden el alcance artístico de un videojuego y es esta gente la que publica artículos en periódicos, informa por televisión y maneja los hilos. Me dan igual las revistas compradas por "third parties" que opinan en función del volumen de ingresos que reciben. Me preocupa que se arremeta contra un videojuego por su violencia, su parecido con la realidad o por las acciones que se emprenden en el desarrollo de su historia. Es el caso de Mercenaries, último objetivo de la queja política. Lo más gracioso de todo esto es que son las guerras las que hacen daño, los asesinos los que matan y los políticos quienes se corrompen. Todo lo desagradable sucede en la realidad y, si día a día nos impregnamos de ella, es normal que también los desarrolladores quieran decir la suya. Como siempre, el que monta una guerra es menos culpable que la película/libro/videojuego que se atreve a hablar de ella. Y es que, desde tiempos romanos, el que pagaba el pato siempre era el mensajero. A lo mejor no hemos evolucionado tanto... Pediría igualdad y que nos dejen vivir tranquilos.
Vimes (vía foro)

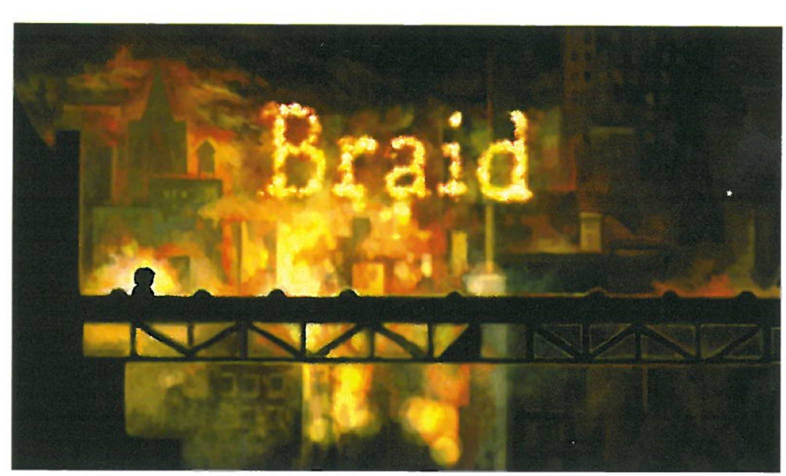
En todos los sectores hay controversia, y no es algo que vaya a cambiar. Si el sector creciera el doble el próximo año, la crítica sería el doble de feroz. Esto ocurre en todas las industrias. Sólo tenéis que mirar por la ventana a nuestros vecinos del cine, televisión, literatura, etc. Mercenaries 2 es un juego que se ríe abiertamente de una estructura social y la plasma en un conflicto real para que seamos más consciente de ella. Pero no deja de ser eso.

Braid. Veo necesario comentar este juego en profundidad. Lo primero que llama la atención es que, cuando lo empiezas, no existe ningún tipo de menú. Cuando entras en el primer mundo, puede parecer un

ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

Te recordamos las notas de los juegos aparecidos en el numero 28 de Edge y, para que tengas una visión mas completa, hemos recopilado las notas de diversos medios online y offline de todo el mundo.

	EDGE (sobre 10)	HOBBY CONSOLAS (sobre 100)	XTREME (sobre 10)	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCION (sobre 100)	XBOX 360 (sobre 10)	PLAYSTATION RO (sobre 10)	PLAYMANIA (sobre 100)	FAMITSU (sobre 40)	EGM (sobre 100)	MERISTATION (sobre 10)	VANDAL (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	1UP (A=10/F=0)	IGN (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)
SPORE - PC/MAC	9	-	-	-	-	-	-	-	29	-	9,5	8,7	8	B+	8,8	9
INFINITE UNDISCOVERY- 360	6	84	8	-	-	7,5	-	-	32	-	7	7,3	6,5	B	7,1	5
STAR WARS: EL PODER ... - 360	5	87	8,6	-	-	8,8	8,7	87	-	68,33	6,5	7,9	7,5	C	7,3	7
GEOMETRY WARS: RETRO - 360	9	-	9	-	-	-	-	-	-	-	8,5	9	9	A-	8,3	9
STALKER: CLEAR SKY - PC	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7,5	7,6	7	B	7,3	7
MERCENARIES 2: WORLD... - PS3	7	89	8,4	-	-	8	8,6	89	-	-	7,5	-	5	B+	7,9	-
VIVA PIÑATA:PROBLEMS - 360	8	70	7,4	-	-	8,4	-	-	-	-	8	8,5	8,5	A	8,5	8
WARIO LAND: THE SHAKE... - WII	6	-	8	-	-	-	-	-	31	-	8	9	7,5	C+	8,4	-
YAKUZA 2 - PS2	8	86	8	-	-	-	8,4	87	38	-	8	9	7,5	B+	8,5	8
FACEBREAKER - 360	3	76	7,1	-	-	6,8	7,1	70	-	-	4	5	3,5	C-	5	-
TNA IMPACT! - 360	6	70		-	-	-	7,9	-	-	-	6	-	7	C+	6,7	-
PURE - PS3	7	84	8,8	-	-	9	9	-	-	-	8	8,8	-	B+	8,6	-
DRAGON QUEST IV - DS	8	-	8,8	81	-	-	-	-	34	-	8,5	8,5	8	B+	8	8
SPACE SIEGE - PC	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-	5	C	6,4	5
RATCHET & CLANK - PS3	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7	8,5	7,5	B	7,4	7
METAL SLUG 7 - DS	6	-	-	-	-	-	-	-	28	-	-	-	-	-	-	-



Braid se ha ganado a pulso la fama que merece. Es una pequeña obra de arte que combina ramas de muchas tendencias y las une en forma de un videojuego asombroso, tal como MATBoss DJ indica.

juego típico de plataformas 2D (que, por cierto, está muy inspirado en Mario Bros), la historia que te cuentan los libros es insignificante y los gráficos no son espectaculares. Entonces,¿por qué he llorado una vez acabada la aventura? ¿Por qué me ha parecido uno de los mejores juegos de la Historia? Es difícil de explicar... Todos los puzles son los mejores creados jamás, sencillos pero muy complejos a la vez. Siempre que consigues pasar un nuevo obstáculo, la satisfacción es indescriptible, necesitas que la gente sepa que lo has conseguido. A medida que vas avanzando por los mundos, los puzles son más y más complicados. Entonces llegas al "último" mundo y a la "última" fase de todas, esa que se llama Braid... Una vez terminada, notas algo raro en tu cuerpo, como que algo no encaja. El epílogo es la clave del juego, puede que no llegues a entenderlo del todo pero, con un poco de atención, llegas a comprender la grandiosa metáfora del juego. Si lo consigues, sientes como si te estallase la cabeza y, entonces, piensas: "Dios mío... Jonathan Blow es un GENIO". Todos los jugadores deberían probarlo.
MATBoss DJ (vía email)

Cuando empezamos con Braid y vimos el título estábamos esperando algo, y de pronto vimos que nos teníamos que mover nosotros.

¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos sobre un aspecto de la cultura del videojuego que te interese u opinando sobre cualquier artículo o crítica de la revista. EDGE se reserva el derecho de resumir o extractar las opiniones recibidas. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá como premio una pistola con puntero láser para Wii. La carta ganadora de este mes, premiada con una pistola láser con puntero es de **Vimes.**




Tema: Locuras con mucho juego

Tener la PSX encendida durante dos meses (jugando a FF7), ya que no conseguía convencer a mis padres para que me compraran una Memory Card.
Link_DaniRojo

Tocar en Guitar Hero con una mano, un pie y mientras me comía un Calipo.
gokuten

Un día tiré por el balcón la Game Boy por perder una partida de Tetris.
axelin

Pasarme en un fin de semana el Metal Gear Solid 1, 2 y 3. Acabé viendo signos de exclamación en las cabezas de mis familiares y escuchando "beeps beeps" del Codec en el ruido de los pájaros.
burnid

Recorrerme Euskadi en su totalidad para cambiarle la gráfica al portátil y no quedarme sin continuar con Grim Fandango.
KerythRix

Terminar Call of Duty 4 el mismo día que me lo compré. Mi pareja me dijo que dónde estaban mis teorías de disfrutar los videojuegos poco a poco...
Laocoont

La mía probablemente haya sido coger un micrófono de SingStar y berrear la canción "Los Amantes" de Ana Torroja como sólo yo sé (hay testigos que prefieren no acordarse).
ForCorleone

Mi tío, que tenía en su haber una Megadrive, estuvo un mes y medio con la consola encendida para poder pasarse Kid Camaleon... Mi abuela, a la pobre, se le ocurrió apagarla mientras sacaba el polvo. Mi tío vio pasar su vida por delante...
Laocoont

Pasarme Deus Ex con el pad del portátil. Como es sensible a las pulsaciones, a veces estaba escondido de un malo y, al mover la cámara, el arma se me disparaba. Eso me enseñó a descubrir las tácticas ocultas en el juego y casi nunca resolvía una situación violentamente.
redhotgalego

Relación de los 10 lectores premiados con una funda para DS, sorteadas en el número 29 de EDGE:

1. **Alfredo J. Fajardo,** Albacete
2. **Carlos Pérez,** Alicante
3. **Luís Otero,** Cádiz
4. **Ismael Vera Jaramillo,** Burgos
5. **Álvaro Sunyer,** Madrid
6. **Miguel Suárez,** La Rioja
7. **Rubén Martínez,** Madrid
8. **Jordi López,** Barcelona
9. **Ramón Núñez,** Tarragona
10. **Ana Iriarte,** Guipúzcoa

Diferimos en cuanto a la historia de los libros. Nos ha gustado mucho y su narración es excelente. Otros juegos deberían de aprender un par de cosas de su estilo literario lejos de las frases típicas de marines espaciales.

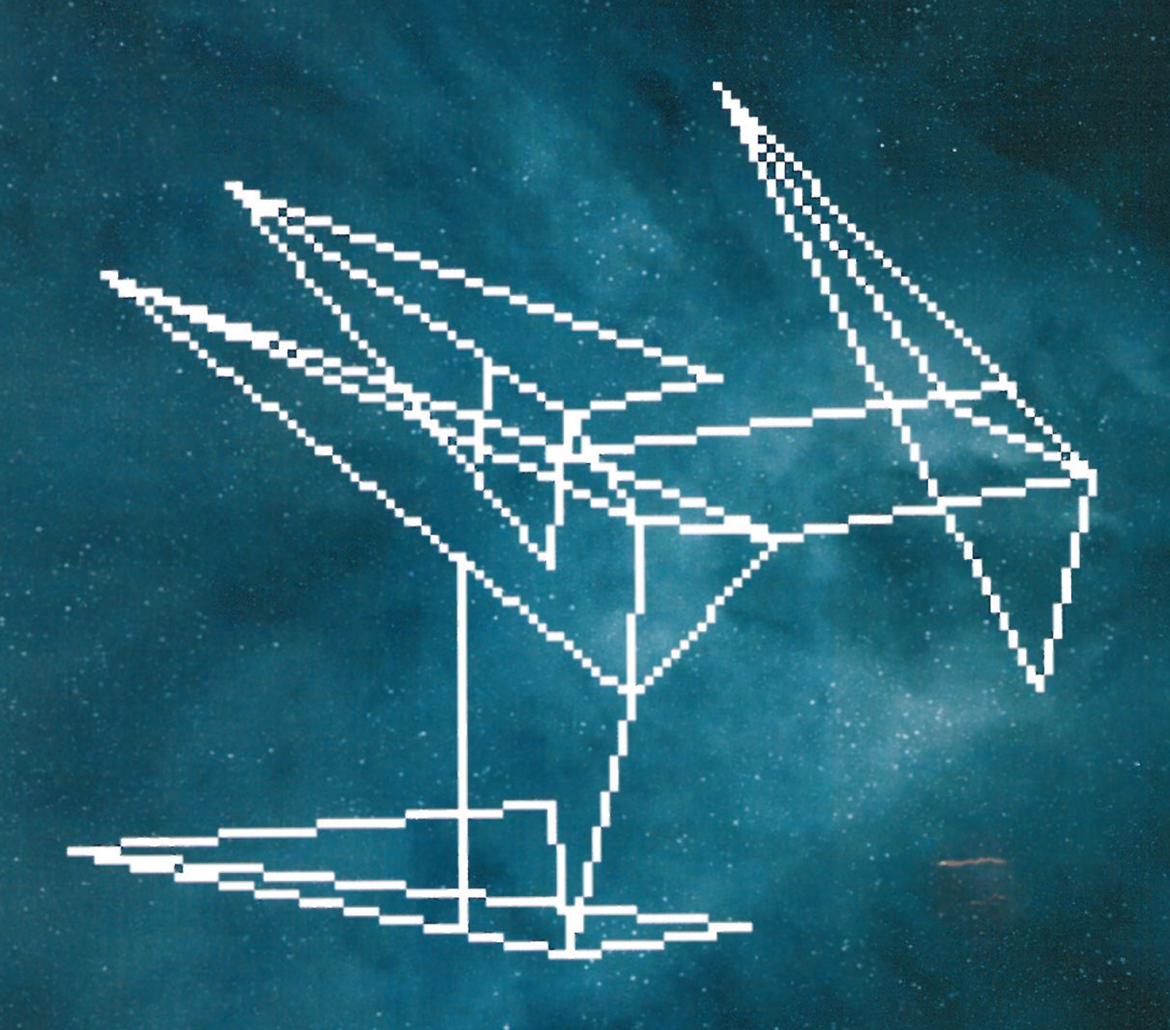
Me preocupa que la revista pierda su identidad por acercarse a un público mayoritario para vender más, porque las cosas como son: esto es una empresa y todas quieren dinero, ni más ni menos. ¿Hasta qué punto no se presiona al director de la revista para hacerla llegar a un público más amplio? ¿Hasta cuándo veremos la revista Edge tal y como la conocemos hoy en día?
esilvan242 (vía foro)

No hay una revista que tenga más identidad que EDGE; eso no significa que no se pueda aportar contenido hecho desde nuestro país. De hecho, esto es así en todas las revistas con licencia de nuestro mercado, como Cahiers du Cinéma, Esquire, etc, donde algunos artículos pueden diferir, y algunas críticas pueden ser totalmente opuestas. Pero te aseguro que nuestro corazón es el mismo.

GAMESHOP INFORMA

El precio de PlayStation 3 incluido en la publicidad del nº 30 de EDGE se debe a un error tipográfico.

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es),** poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid

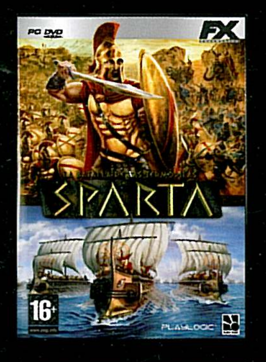


Próximo número

Edge 32

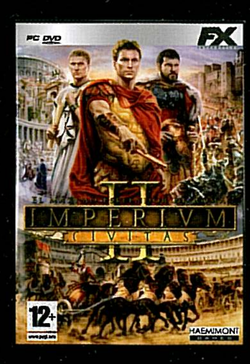
Fable 2, Dead Space, Fallout 3, Far Cry 2, Prince of Persia, Mirror's Edge y muchos más...

NOVEDADES FX PREMIUM

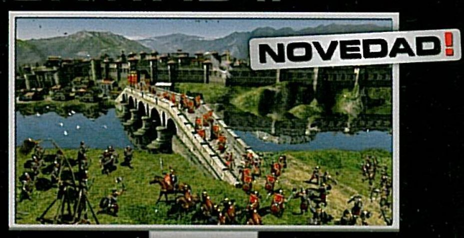


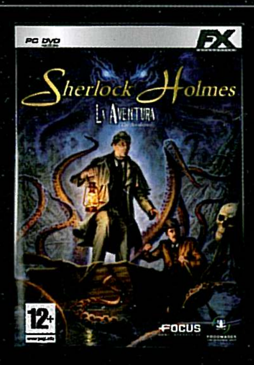
SPARTA





IMPERIVM CIVITAS II





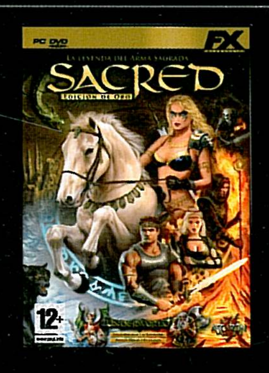
SHERLOCK HOLMES



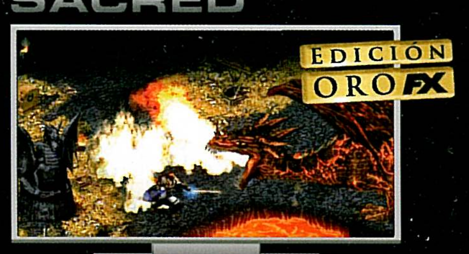


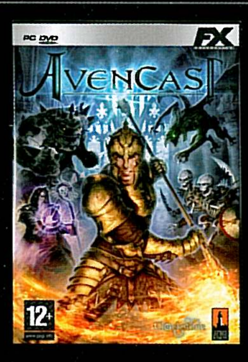
RUNAWAY 2





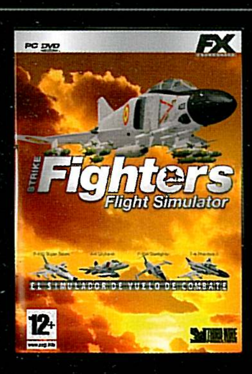
SACRED



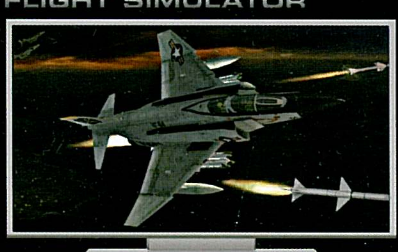


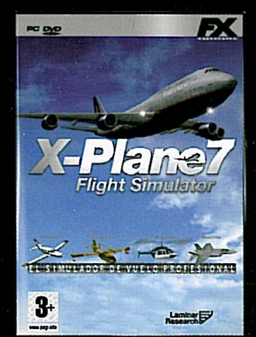
AVENCAST





STRIKE FIGHTERS
FLIGHT SIMULATOR





X-PLANE 7
FLIGHT SIMULATOR





Nº1 en calidad
FX PREMIUM: Juegos 100% en español y con completos manuales a color.

Nº1 en variedad
FX PREMIUM: Juegos de todos los estilos y para todos los públicos.

Nº1 en ventas
FX PREMIUM: Juegos que han triunfado en las listas de ventas.

Descubre todos los juegos en
WWW.FXINTERACTIVE.COM

